lin

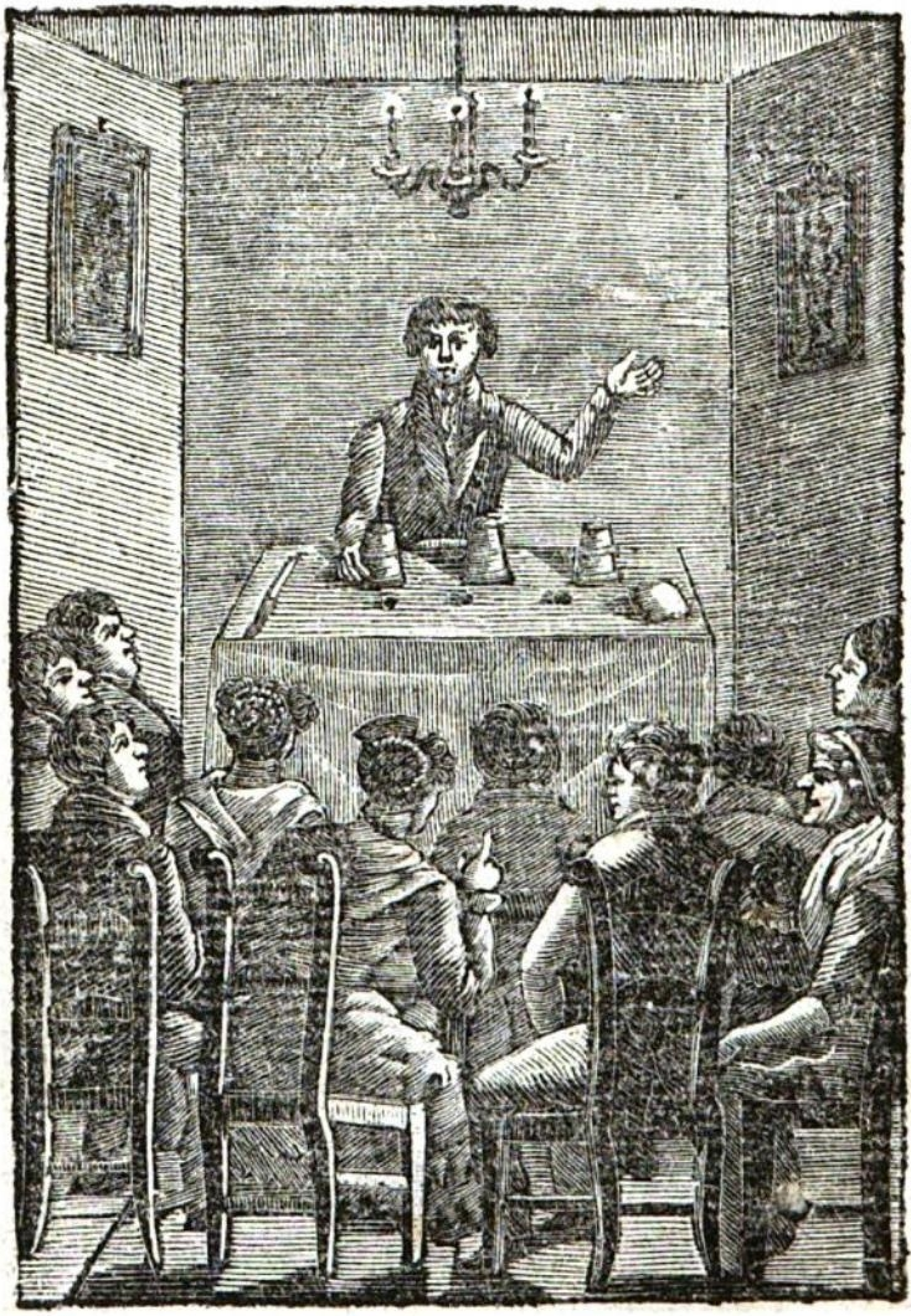
Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google

Digitized by Google



Digitized by Google

ENGAÑOS A OJOS VISTAS
Y DIVERSION
DE TRABAJOS MUNDANOS,
FUNDADA EN LÍCITOS
JUEGOS DE MANOS.

Que contiene todas las diferencias de los cubiletes y otras habilidades muy curiosas, demostradas con diferentes láminas, para que los pueda hacer facilmente cualquier entretenido.

SU AUTOR

PABLO MINGUET É IROL.

NUEVA EDICION

CORREGIDA Y AUMENTADA.

Por D. J. M. de L.

BARCELONA 1822.
EN LA OFICINA DE JUAN FRANCISCO PIFERRER,
IMPRESOR DE S. M.

LIOTECA DE CATALUNYA

Digitized by Google

R. 594.707

C.

Digitized by Google

AL LECTOR.

No hay cosa, por inútil que sea, que no tenga en ocasiones su cabida: no siempre hemos de estar revestidos de lo serio, algun tiempo es preciso dedicar á lo jocoso: no hemos de emplearnos tanto en el trabajo, que no hurtemos algun rato para lo divertido: fuerza es templar la fatiga de las tareas con el alivio del lícito entretenimiento, para que consiguiendo en una suspension gustosa el descanso, se reitere el trabajo con nuevo vigor y aliento. Para este fin propuse en mi idea ofrecerte alguna obra, que paladease el gusto de modo, que separase las potencias de cualquiera otro cuidado; y me pareció, que para conseguirlo, no podia encontrar otra mas á propósito, que la del presente libro, pues conteniendo muchas curiosidades, que parecen en su ejecucion imposibles, arrastran con la admiracion las atenciones, y logra, el que las ejecuta el llevarse las de todos, los que suspensos le miran.

No hay mas bello medio de captar los alvedríos, que el adornarse de habilidades y gracias, que sean á los demas apetecibles y deleitosas; porque con el deseo de disfrutarlas, se emplea el cuidado todo en agasajar á el que logra estar adornado de ellas. una de las mas eficaces para este intento, es la de los Juegos de Manos, bien que no te podré librar del pesado mazo de preguntadores, que no cesarán de descargar golpes sobre tu paciencia, intentando les descubres el secreto de las habilidades; pero tienes el despique de responderles, que por desear su diversion, no se lo puedes revelar, pues sabi-

Digitized by Google

do una vez, quedaria sin gracia para la segunda, y no es razon que tú les prives de este gusto.

He procurado esmerarme en escoger los mayores y mas vistosos juegos, y no he querido abultar otros muchos, que pudiera esplicarte, ya porque no tienen sal alguna y aun á veces desazonan; pues prometiendo mucho, la resulta es una friolera, como decir, que puesto un vaso de agua debajo de un sombrero, se lo beberá, sin sacarlo de debajo; y es cierto, pero no lo ejecutará sin levantar el sombrero, que llevándole á la cabeza, é igualmente el vaso á la boca, cumplirá á lo prometido; ya porque vistos ejecutar, todos los comprehenden y ejecutan: como el colgar un candil de una llave, puesta sobre la cabeza de una ahuja, que se clava en la mesa, y otros de esta clase, ya porque son de tan dificil esplicacion, que no sacarias fruto de ellos, como es la fuente perenne; y ya porque consisten otros en apariencias, que no corresponden á este libro, donde solo se trata de los Juegos de Manos, y para mí de sonsaque de faltriqueras. Y porque sin ser deletrado, puede ser te falte, lo que á ninguno le sobra, que es el dinero, con que comprar los mariñaques necesarios para los juegos, discurrí enseñarte tambien modo de ejecutarlos sin gasto, y con que á muy corta prevencion te hallarás siempre armado para divertir á quien te guste, y vengarle con tu habilidad de quien no te quiera bien; porque no hay mayor dardo para un enemigo, que ver en su presencia el lucimiento de su contrario.

La ligereza necesaria para la ejecucion de los juegos, solo el uso y práctica te la podrá enseñar; y para que mas facilmente le consigas, no he hallado mejor medio, que el de figurarte las manos, y sus posituras diferentes en láminas, que antes de cada juego van puestas; y te aseguro haberme costado bastantísimo trabajo; pero no obstante, como sea de tu gusto, yo me daré por contento y te ofrezco segundo libro, pues de todo solo espero tu agradecimiento, con el cual habré conseguido el fruto deseado; que al fin, como los juegos escritos den para mí la cosecha de tu dinero, yo habré jugado la mejor pieza, me reiré despues, de que lo entiendas ó te quedes en ayunas. Vale.

RELACION PARA ANTES DE EMPEZAR los juegos de manos.

Seais muy bien venidos, compañeros,
á aprender de mis artes hechiceros,
en los que encontrareis, sin ser jactancia,
mucha apariencia, y nada de substancia;
pero antes que gozeis tan alta gloria,
es fuerza, que os refiera yo mi historia.
Sabreis amigos, pues, que vengo ahora
de la grande ciudad de Chirigora,
donde los chapiteles son de modo,
que no suben del suelo, mas que un codo;
los boticarios todos son peludos,
y en vez de anteojos traen dos embudos.
Tocáronme á la piedra Escalamesí,
y me untaron de aceite de Cainesí,
que es un aceite de virtud tan rara,
que muda en mil figuras una cara.
Entré, en fin en la escuela, como os digo,
del maestro mayor Monsieur Rodrigo.
hombre tan singular y tan profundo,
que no sirve de nada en este mundo.

Digitized by Google

Enseñóme á hacer aguas excelentes.
y unos juegos de manos eminentes:
y paraque no penseis, que yo soy rana,
haré que un monte quede tierra llana;
que las aves no vuelan como suelen,
y que los peces y animales vuelen.
Desapareceré la Transilvania,
y mudaré la Arabia en Alemania;
la Alemania en Turquía,
y la Francia y España, en Barbería.
Tomaré un gran Caimán con alfileres,
y haré, que tengan barbas las mugeres;
y si un poco me enfado,
haré que tenga tocas un menguado;
y si me echaran fieros
los dejaria en un instante en cueros;
y para mejor risa
pondria las mugeres en camisa.
Mas ¿para qué prosigo,
si esto lo han de ver, aunque lo digo?
Y aunque verlo qusieran,
por mucho que esperaran no lo vieran.
Y así mudando de labia,
(diré la verdad) verán
cosas, que importan una haba;
como hacer volar un huevo,
que arda la sal en agua,
comerse porcion de estopas,
que produzcan grandes llamas,
de donde vayan saliendo
dos mil cinticas de Italia:
pero primero que aprendan
este oficio, camaradas,
fuerza es, que sepa sus nombres.
Diga usted, ¿cómo se llama?

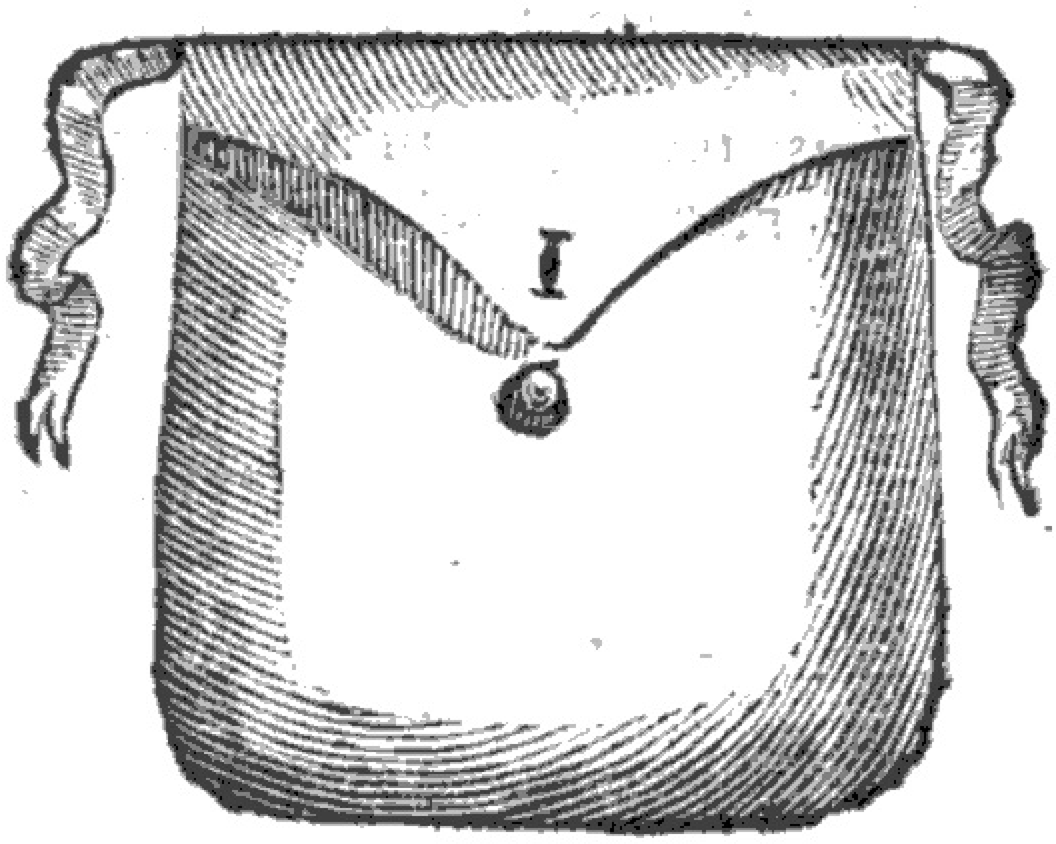
Yo me llamo Zampa bollos.
Este nombre no me agrada;
desde ahora ha de llamarse
usted Don Juan de Almendrada,
y póngase este bonete,
para ser mi Camarada.
Y cómo se llama usted,
señor compadre del alma?
Mi nombre Apura cuartillos.
Ese nombre no me cuadra;
desde ahora ha de llamarse,
porque así adquirirá gracia,
Don Arliquin Arliquiniano,
que es nombre de mi camarada;
y póngase este bonete,
y haremos amistad larga.
Yo, por no quedar sin nombre,
me llamo Rafin Cancaya,
Rastagol y Culebú,
nombre del diablo, que ensaya
encantos en el infierno,
de quien aprendí con maña
la ciencia de embelesar,
y jugar de la cucaña,
siendo mis artes tales y tan buenos;
que aquel, que mas los mire, los ve menos.

JUEGOS DE MANOS,

QUE SE HACEN CON LA BOLSA DELANTE, Y ATADA EN LA CINTURA.

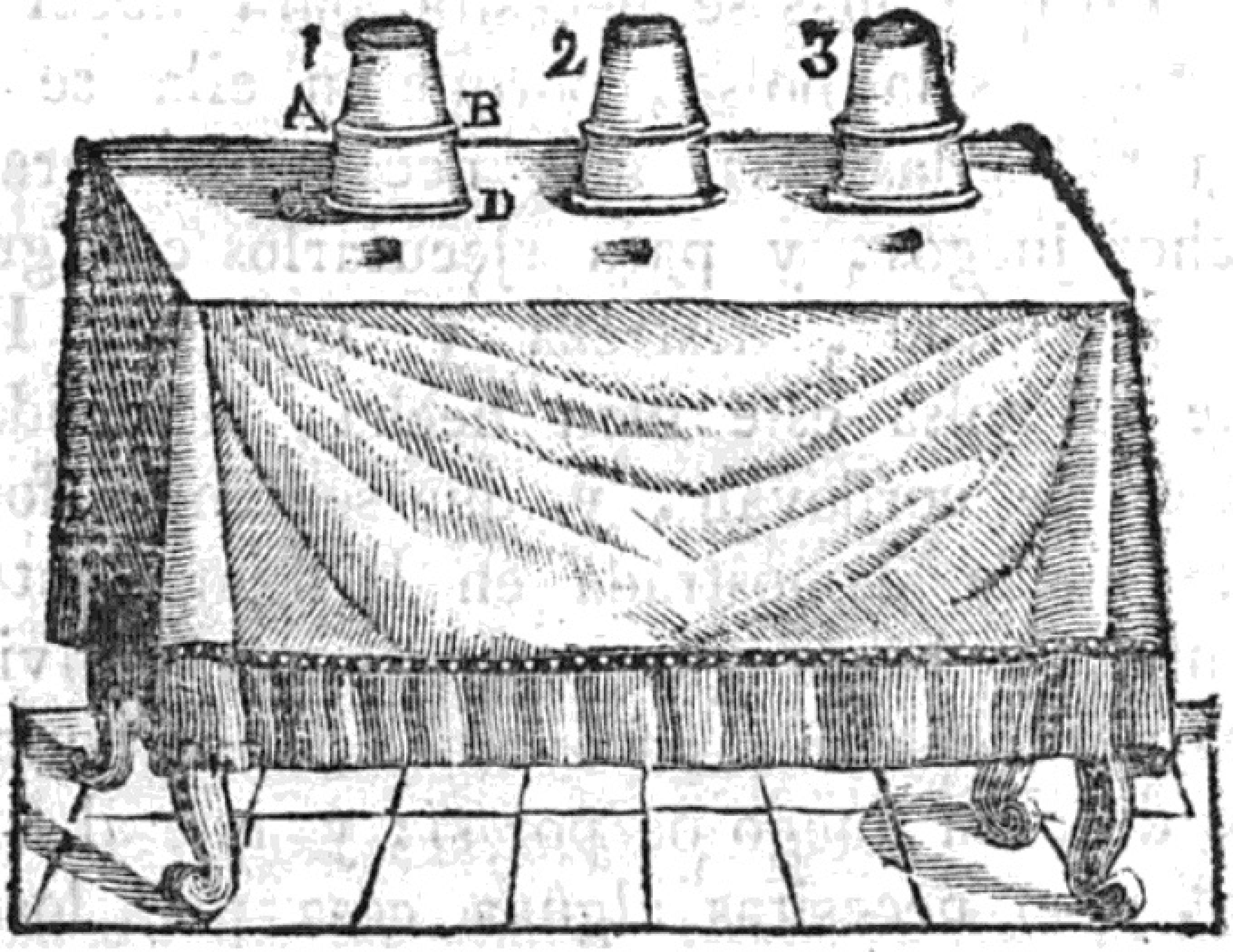
Los juegos de manos consisten principalmente en los de los cubiletes y otros juegos de habilidad, de los cuales ahora te quiero dar la esplicacion.

Antes de esplicarte ningun juego, será necesario darte el modo de como ha de estar hecha la bolsa y los gorros.



Lo que mas se necesita para hacer los juegos, es la bolsa, porque en ella se ponen todas las cosas mas necesarias para los dichos juegos, y para ejecutarlos con grande prontitud, destreza y ligereza. Para que la bolsa esté bien hecha, la mandarás hacer de cordovan, y que sea en la forma que queda demostrada en la figura antecedente, y harás que tenga muchas divisiones por adentro, para tener los instrumentos de cada juego de por sí; y que al tiempo, que necesitas alguna cosa para los dichos juegos, la encuentres luego; y la dicha bolsa, harás que tenga media vara de largo y otra media de ancho; y si no la quieres hacer de cordovan, como te he dicho, la harás de lo que te parezca mas oportuno y adecuado para el intento; y harás tambien dos gorros, como los que traen los granaderos, ó los húngaros ó húsares, y en fin, los harás como mejor te parezca, salvo que han de ser de varios colores.

Para esplicarte los juegos de los cubiletes será menester darte la construccion mas ventajosa, que pueden tener, y la forma de hacer las bolitas para poderlos jugar con mas destreza.

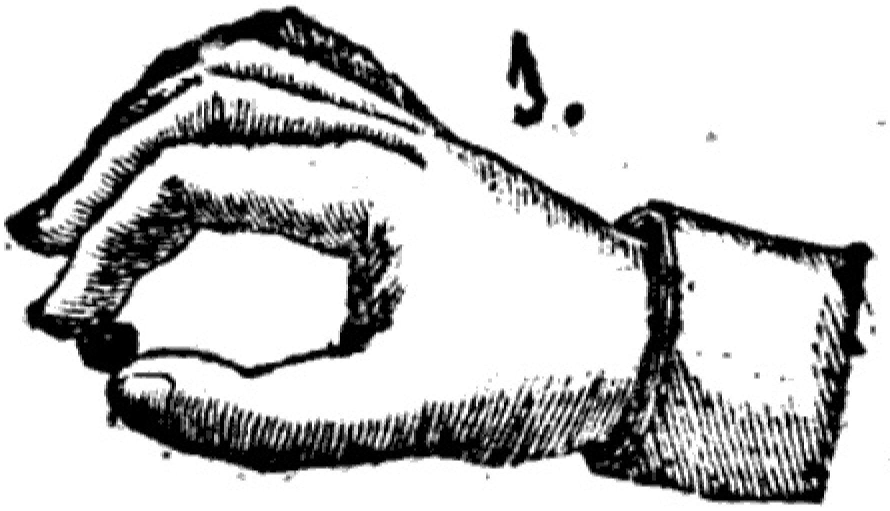


Los cubiletes harás que tengan dos pulgadas y siete líneas de alto; dos pulgadas y media de largo por la abertura y la boca, y una pulgada y dos líneas de largo por el asiento; y dicho asiento, que sea en forma de un casquete vuelto, y ha de tener tres líneas y media de profundidad; y tambien harás que tengan dos cordones, como estan señalados en las letras A, B y C, D; el uno C, D, por abajo, para que esten mas fuertes los cubiletes; y el otro A, B, á tres líneas de abajo, para embarazar, que los cubiletes no esten juntos cuando se pone el uno dentro del otro: y los mandarás hacer de hoja de lata.

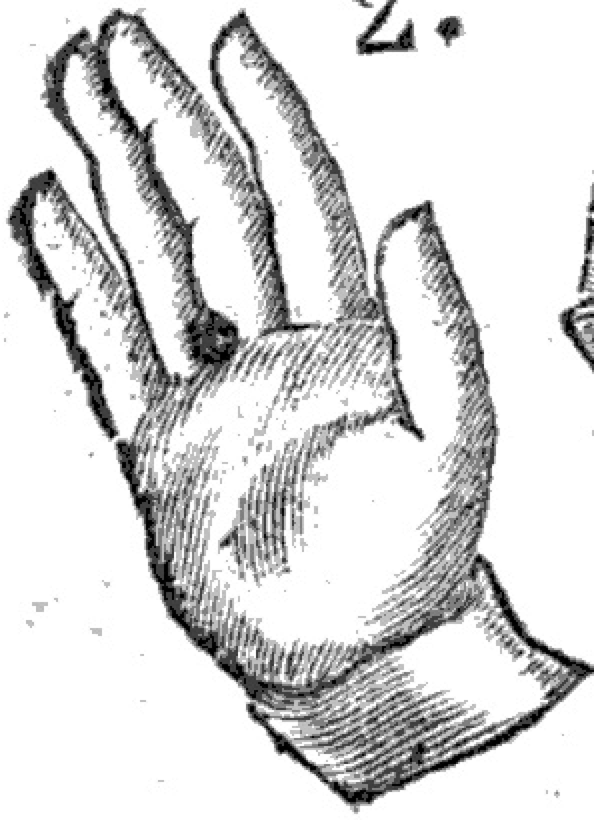
En lo demas, las dimensiones, que yo te propongo aquí para los cubiletes, no son absolutamente necesarias: solamente es menester tener cuidado, que no sean demasiadamente grandes, y que el asiento no sea muy pequeño, y que el uno no se pegue dentro del otro.

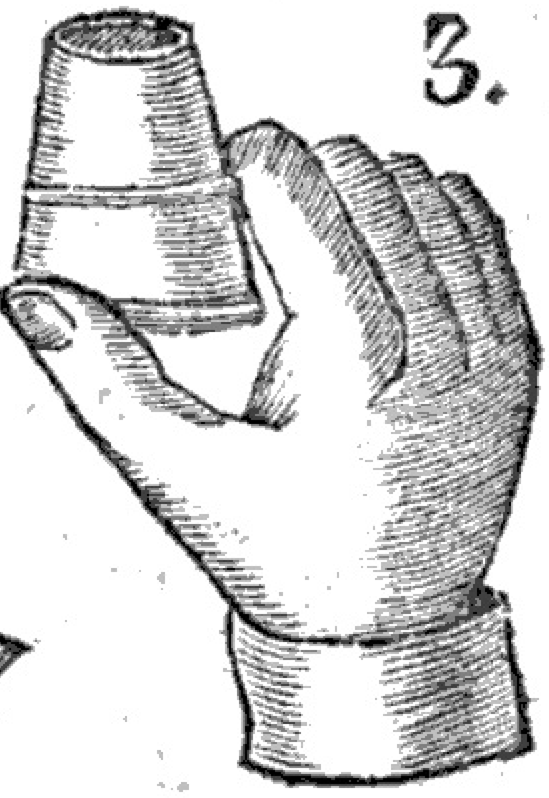
Harás las bolitas de corcho del grueso de una avellana, y despues las quemarás á la luz, y cuando esten ya rojas los revolverás entre las palmas de las manos para ponerlas bien redondas.

Para jugar bien los cubiletes, es menester ejercitarse bien en escamotear ó esconder las bolitas; porque solo en esto consiste la principal dificultad de este juego,



Para escamotear ó esconder bien, tomarás la bolita por el medio del dedo pulgar y la punta del dedo index, como está señalado en la primera mano, y la harás correr con el pulgar entre el segundo y tercero dedo, en que se tiene la bolita, apretando los dos dedos y abriendo la mano, teniendo los dedos lo mas estendidos, que se pueda, para dar á entender, que no tienes cosa alguna en la mano.

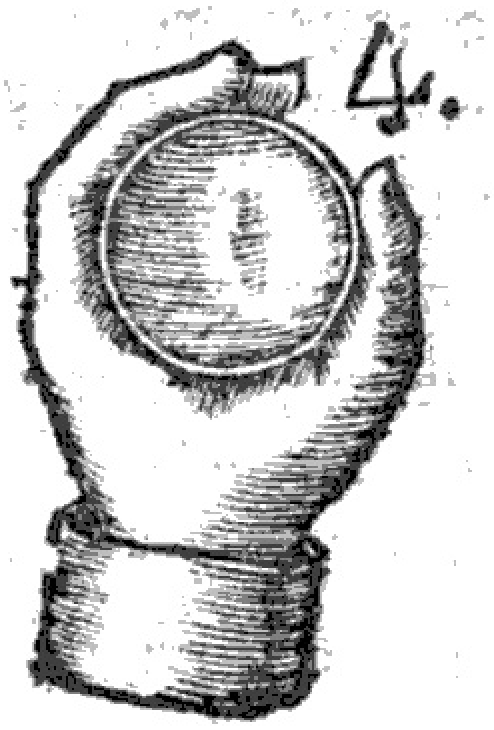

2.


3.

Cuando quieras poner la bolita, que te has ocultado debajo de un cubilete, la harás salir de entre los dedos, impeliéndola con el segundo dedo al tercero, como está señalado en la segunda mano, y juntarás un poco el tercero dedo con el otro para que se tenga: tomarás despues el cubilete por el asiento, como te lo señala la tercera mano, y lo levantarás en el aire, y en bajándolo con presteza, la pondrás dentro la bolita.

Cuando hagas los juegos, te pondrás en un lado de la sala ó estrado, arrimado á la pared, y delante una mesa con su cubierta, y te pondrás un muchacho en cada lado, que serán tus compañeros, y harás que los asistentes, ó los que estan mirando se pongan delante, y que no esten cerca de tí, como lo demuestra la estampa del principio: despues te pondrás el sombrero, y harás la cortesía, y empezarás la relacion diciendo: *Seais bien venidos compañeros*, &c. y mientras dices la relacion te atarás la bolsa en la cintura; y cuando digas á tus compañeros: *Pónte bien este bonete, y serás*, &c. les pondrás los gorros; despues irás sacando los cubiletes y los pondrás encima la mesa, y sacarás las demas cosas, cada una por su órden; y luego que hayas concluido la relacion, te pondrás á hacer los pasos de los cubiletes, empezando por el primero.

JUEGO DE LOS CUBILETES LOS cuales consisten en once, ó doce pasos, ó diferencias.



El primer paso consiste en hacer pasar los cubiletes, el uno al traves del otro, y para esto tomarás con la mano izquierda un cubilete por el borde, como te lo enseña la cuarta mano, y le pondrás otro dentro, y el que está en la mano izquierda caerá, y el que se puso dentro quedará en dicha mano izquierda; pero como esto se hace muy de priesa, parece á quien lo está mirando, que los cubiletes han pasado el uno al traves de otro.

II.

El segundo paso se hace sacando una bolita del fin de un dedo, poniendo debajo de cada cubilete una bolita, sacándolas por el asiento de los cubiletes: para esto es menester, lo primero tener una bolita entre los dedos de la mano derecha, despues darás unos golpecitos con la varita al dedo de enmedio de la mano izquierda, y darás á entender, que va á salir esta bolita: despues de hacer esto sacarás el dedo, y harás ver la bolita que tienes prevenida en la mano derecha; es menester, que cuando finjas que sacas la bolita del dedo, hagas sonar ó castañear el dedo con el pulgar, y para esto te untarás el dedo con cera.

3 Es menester fingir, que arrojas esta bolita en la mano izquierda, y aun la tienes escondida en el segundo y tercer dedo de la mano derecha: hecho esto tomarás el primer cubilete del lado izquierdo con la mano derecha, y abrirás la mano izquierda y pasarás luego al instante el cubilete por encima, como si hubiese en él una bolita, y harás que entre dentro de la mano, hasta encima de la mesa; y para que nadie

repare, que hay cosa alguna dentro de la mano, al tiempo de abrirla pondrás el cubilete encima, para hacer creer que la bolita está debajo.

4 Despues figurarás, que sacas una bolita de la punta del otro dedo, y harás ver aquella que tienes entre los dedos, fingiendo hacerlo en la mano izquierda, la esconderás; despues la pasarás al segundo cubilete sobre la mano, como has hecho con el primero; y en fin, sacarás una tercera bolita de otro dedo, y enseñarás la que tenias dentro de la mano, y despues de haberla escondido, fingirás ponerla fuera del tercer cubilete como has hecho con las otras dos.

Despues fingirás sacar una bolita de encima del primer cubilete, y escondiéndola, fingirás hacerla pasar á la mano izquierda, y abriéndola dirás: *Señores, miren ustedes esta bolita como la hecho al aire*, y luego volverás el cubilete lo de arriba abajo con la varita y dirás: *Señores, ya ven ustedes, que no hay nada debajo*: sacarás despues la bolita del segundo cubilete por su asiento, y al mismo tiempo harás parecer la bolita que tienes en la mano, y habiéndola hecho pasar á la izquierda, como

Digitized by Goo

se ha dicho arriba, dirás: *Señores esta bolita la envio á Indias*, y se descubre, que no hay cosa alguna debajo del cubilete: lo mismo ejecutarás con el tercero, y enviarás la bolita adonde quisieres.

La tercera diferencia la ejecutarás, primeramente haciendo tres bolitas de una; lo segundo, poniendo una bolita debajo de cada cubilete, y haciéndolas encontrar todas debajo del cubilete del medio.

Antes de esplicarte esta diferencia ó paso, te advierto, que siempre que quieras fingir poner una bolita debajo de un cubilete, has de tomar la bolita con la mano derecha y esconderla, fingiendo echarla en la mano izquierda y cerrando esta al mismo tiempo, y despues tomarás el cubilete con la mano derecha, y lo harás pasar sobre la mano izquierda, como si arrastrases una bolita hasta sobre la mesa.

III.

Para ejecutar este tercero paso, guardarás una bolita en la mano de la segunda diferencia, y la fingirás sacar del estremo del dedo de la mano izquierda, la echarás sobre la mesa, y dirás: *Señores, ahora* *tomo unos pocos de polvos de mi señora doña Perlinpinpin*, y al mismo tiempo los buscarás dentro de la bolsa de delante, de donde tomarás dos bolitas entre los dos dedos de la mano derecha, y dirás estos términos bárbaros: *Ocus bocus tempora bonus*, ú otros semejantes: tomarás despues la bolita, que está sobre la mesa, diciendo: *Esta es algo mas gorda*, y fingirás partirla en dos bolitas con la varita de las virtudes, y despedirás una de la mano derecha, junto con la que tienes en la izquierda, y arrojarás las dos sobre la mesa, despues tomarás una de las dos y dirás: *Señores, aquí hay una, que todavía es demasiado gruesa*, y de esta harás dos, echando la que ha quedado en la mano.

Pondrás estas dos bolitas sobre la mesa, poniendo cada una de ellas delante de cada cubilete, y fingirás poner una debajo del primer cubilete hácia la mano izquierda: cubrirás despues la bolita del segundo cubilete, y cubriéndola harás entrar en él la bolita, que has fingido poner debajo del primer cubilete; y en fin, fingirás poner la tercera bolita debajo del tercero cubilete de la derecha; y dirás despues: *Señores, mando á la bolita, que está debajo del cu-*

Digitized by Goo

billete izquierdo, que se pase con la que está en el cubilete del medio; y derribarás con la punta de la varita el dicho cubilete, y se encuentran dos debajo de él: despues volverás á encubrir estas dos bolitas, y al cubrirlas introducirás la que has fingido poner debajo del cubilete derecho, y despues dirás: *Señores, por la virtud de los polvos de mi señora doña Perlinpinpin, mando, que las tres bolitas se hallen debajo del cubilete de enmedio*; y derribarás el dicho cubilete, y se hallarán las tres bolitas debajo.

IV.

El cuarto paso consiste en hacer entrar las tres bolitas debajo del cubilete, á la mano derecha sin que lo perciban: esta diferencia ó paso, se hace inmediatamente, despues de la tercera diferencia como voy á decirla.

Al buscar polvos de Perlinpinpin en la tercera diferencia, tomarás entre los dedos una bolita, y despues de haber derribado el cubilete del medio, como se ha dicho, con las manos levantarás los dos cubiletes, que están á la derecha y á la izquierda, y los golpearás el uno contra el otro para probar, que no hay dentro de ellos cosa alguna, y que las bolitas han pasado debajo del cubilete de enmedio, los volverás á poner boca abajo, y al ejecutarlo se introduce 1, debajo del cubilete, que está á la derecha la bolita que tienes en la mano. 2. Tomarás una bolita, y con ella golpearás debajo la mesa, como si se quisiera hacer entrar al cubilete por el traves de la mesa. 3. Tomarás una segunda bolita de encima de la mesa, y fingiendo echarla contra el cubilete, como para hacerla entrar por el traves del cubilete, escamotearás dicha bolita y destaparás el dicho cubilete. 4. Tomarás la tercera bolita de encima de la mesa, y dirás: *Señores, esta es vergonzosa, la hemos de hacer pasar por debajo la mesa*; tomarás la bolita, y golpearás con ella debajo la mesa y la escamotearás, y despues derribarás con la varita el cubilete, en que se hallan tres bolitas, sin que los que miran hayan visto alguna.

V.

En cuanto al quinto paso pondrás naturalmente una bolita debajo de cada cubile-

Digitized by Goo

te, y fingiendo por ver sobre sí como se levanta el primer cubilete de la mano derecha, y al bajarlo mas lejos introducirás en él la bolita del cuarto paso, que se habia quedado en la mano y sacarás la primera, y fingiendo ponerla en la bolsa, la escamotearás; y harás en el segundo y tercero cubilete lo mismo, que en el primero: despues derribarás los cubiletes, y causará admiracion en los circunstantes el ver aun una bolita debajo de cada cubilete.

VI.

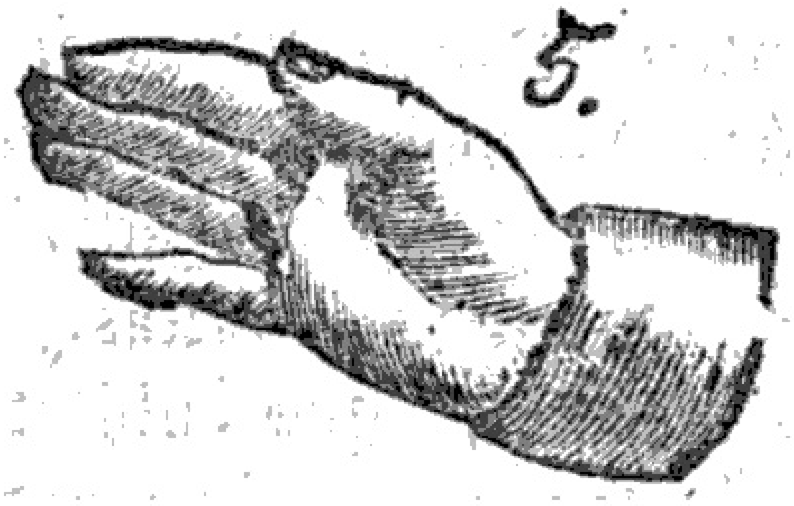
En cuanto al sexto paso, lo 1, fingirás poner una bolita debajo del cubilete del médio. 2. Pondrás una naturalmente sobre el asiento del cubilete, y al cubrirla con otro introducirás en él la que has escamoteado. 3. Tomarás una bolita de encima la mesa, y escamoteándola, dirás: *Señores, envio esta bolita sobre el asiento del cubilete cubierto*; descubrirás el cubilete, y se hallarán dos bolitas sobre el asiento del primer cubilete. 4. Las volverás á cubrir, y se introduce en él al mismo tiempo la bolita, que habias escamoteado, y dirás: *Señores, mando á la bolita que suba á su asiento, y* *se junte con las dos*; y descubrirás el cubilete, y se hallarán tres bolitas sobre su asiento; sin que se sepa de donde han venido.

VII.

En cuanto al séptimo paso, 1, taparás las tres bolitas, que habias dejado sobre el asiento del primer cubilete con el segundo, y aun pondrás el tercero sobre el segundo; esto es, que pongas los tres cubiletes el uno encima del otro, y que las bolitas esten sobre el asiento del mas interior. 1. Tomarás los tres cubiletes con la mano izquierda, y levantarás naturalmente el primero para ponerlo sobre la mesa: levantarás despues el segundo, que cubre las bolitas, que se arrastran al levantar el cubilete, y con él cubrirás el primero que sea puesto sobre la mesa; pero para arrastrar las bolitas con este segundo cubilete, levantarás un poco los dos cubiletes, y despues sacarás con ligereza el de abajo, y cubrirás al mismo tiempo con el otro en que han quedado las bolitas: el cubilete que está sobre la mesa le volverás á poner despues encima de los otros dos que han quedado en las manos; esto lo has de ejecutar muchas veces. Viendo los asistentes descubrir los cubiletes y no reparando en las bolitas, no sabrán que se han hecho; por fin, habiendo repetido muchas veces el mismo paso, no pondrás ya mas los cubiletes los unos encima los otros, y darás á adivinar debajo cual de ellos estan las bolitas.

Si no adivinan en qué cubilete estan las bolitas, harás ver que se han engañado, y todavía harás adivinar adonde estan hasta que lo hayan acertado; despues escamotearás las bolitas de encima la mesa con el cubilete, y se persuadirá á los presentes, que se han engañado. Por fin, despues de haber molestado á los asistentes con hacerlos adivinar, descubrirás naturalmente el cubilete en que estan y se los mostrarás.

Adviértase, que para escamotear las bolitas de encima la mesa, desde luego las has de arrastrar sobre ella, é inclinar el cubilete hácia la parte á que se arrastran: el movimiento propio, que se les hacen arrastrándolas, las hará entrar en el cubilete, y luego que hayan entrado en él, levantarás el cubilete con las bolitas; pero has de tener bien ejercitado este paso para hacerlo con seguridad y destreza.



El octavo paso es poner tres bolitas en la mano, la una entre el pulgar y el index, la segunda entre el primero y el segundo, la tercera entre el segundo y tercero, como se ve señalado en la figura 5. Estregarás las manos una con otra, y las batirás juntas y dirás: *Señores, ya ven ustedes, que no hay cosa alguna en mis manos*; y harás ver debajo del primer cubilete, que no hay cosa alguna, y al levantarlo le pondrás la bolita, que está entre el segundo y tercero dedo, pero primeramente tendrás cuidado de hacerla pasar al tercer dedo, como está señalado en la figura 2, para ponerla facilmente debajo del cubilete, y habiéndola puesto debajo, harás pasar la bolita, que está entre el primero y segundo dedo á el tercero, así como la primera levantarás el segundo cubilete, diciendo que no hay cosa en él, y le pondrás una bolita debajo al tiempo de asentarlo: sacarás la bolita que tienes en el pulgar, y la pondrás en el mismo dedo en que has puesto las demas, levantarás entonces el tercero cubilete, y haciendo ver, que no hay cosa alguna introducirás la tercera bolita; y en fin levantarás los tres cubiletes, el uno despues del otro y harás ver, que debajo de cada uno de ellos hay una bolita.

IX.

Se ejecuta un noveno paso en los cubiletes, en que no se hacen ver sino tres bolitas aunque haya cuatro: pondrás una delante de cada cubilete, pero no se cubren sino dos, y fingiendo cubrir la tercera, la arrojarás de encima la mesa, y como no la ven, introducirás otra debajo del cubilete, y dirás despues: *Señores, ¿hay quien quiera apostar, que no hay una bolita debajo de cada cubilete?* Los que han visto caer la bolita apostarán, que no la hay debajo del cubilete de donde la vieron caer; y despues de haber apostado les dirás, que levanten el cubilete, y quedarán admirados al ver debajo dicha bolita.

X.

Para el décimo paso dejarás las bolitas debajo de los cubiletes, como ellas estan al fin del noveno paso, tomarás despues una mudanza de tu bolsa y la tendrás con el dedo meñique, y el tercero, y levantarás el primer cubilete con la mano que tienes la manzana para sacar la bolita que está debajo, y al volver asentar el cubilete introducirás en él con destreza la manzana: volverás á introducir despues la bolita que acabas de sacar de la bolsa, y tomarás al mismo tiempo otra manzana, y la introducirás debajo del segundo cubilete, como has hecho con la primera en el primer cubilete, y harás lo mismo con el tercero y preguntarás, que adivinen lo que hay debajo de los cubiletes.

XI.

Para el undécimo paso se hacen encontrar tres bolitas en la mano derecha, aunque no haya mas de una, estando la otra en la mano izquierda y la tercera en la boca: para esto se ponen tres bolitas sobre la mesa, y se pone una secretamente en la mano derecha, que se guarde bien en ella: despues se toma una de las tres bolitas, que se hace pasar á la izquierda, y efectivamente se pone esta en la boca: se toma otra, que es la segunda, y se guarda en la mano derecha fingiendo hacerla pasar á la izquierda y que se cierra, dando á creer, que allí está la bolita: se toma despues la tercera con la mano derecha y se abre la mano, y se hace ver que en ella hay tres bolitas.

Nótese, que cuando se ha puesto una bolita en la boca, has de hacer como que te la tragas.

XII.

Para el duodecimo paso echarás tres bolitas sobre la mesa, y tomarás una y dirás despues: *Señores, esta bolita me la trago*; pero la escamotearás, haciendo como que te la echas en la boca, y enseñarás en la punta de los labios la que te habias puesto en la boca en el undécimo paso, que se finge tragársela: despues tomarás la segunda y la escamotearás como la primera, enviándola diez mil leguas mas allá del Oriente: en cuanto á la tercera le dirás que se desaparezca, y asimismo la escamotaerás.

Desques de haber ejecutado todos estos pasos puedes hacer otro, que es bastante divertido, y es poner debajo de un cubilete 24 bolitas: para esto harás ver, que debajo de los tres cubiletes no hay cosa alguna, y pondrás debajo del cubilete de en medio las 24 bolitas, las cuales han de estar ensartadas en una cerda negra y sutil, ó un cabello; sacarás despues de la bolsa otras 24 bolitas y dirás, que aquellas van á pasar todas por el cubilete de enmedio.

Para hacer pasar estas 24 bolitas debajo del cubilete, tomarás una y le dirás que se pase debajo del cubilete; y al decirle que pase, la arrojarás en el suelo, de manera, que nadie lo perciba, enviándola con un golpe del dedo por debajo del brazo izquierdo; tomarás otra, y dirás: *Señores, esta bolita me la trago*: y hay una en la boca, que se hace ver en la abertura; tomarás todavía otra y le dirás, que vaya por el aire, y al mismo tiempo se da una vuelta con la mano para arrojarla al suelo; y por fin, las tomarás todas, las unas despues de las otras, y se envían una por una parte y otra por otra, y luego que todas hayan desaparecido, y que ninguna de ellas ha quedado sobre la mesa, dirás: *Señores, es preciso que las 24 bolitas se hallen todas debajo del cubilete de enmedio*: levantarás el cubilete y se hallarán debajo.

Estos son los pasos, que ordinariamente se ejecutan con los cubiletes; puédese sin embargo hacer otro para acabar el juego, y despues de esto no se han de ejecutar los demas, porque las bolitas se pegan al hondo de los cubiletes.

Para ejecutar este paso has de untar el hondo de los cubiletes con cera y cebo, ó untarás bien con ello las tres bolitas, y las pondrás encima de los tres cubiletes: cuando cada una de ellas esté encima del asiento del cubilete, tomarás los tres cubiletes y los pondrás uno sobre otro: la bolita del que está encima, no siendo cubierta, la dejarás así, y dirás: *Señores, voy á sacar las dos bolitas que estan cubiertas.* Para esto tomarás dos bolitas escamoteadas en la mano del primero, sacarás una del segundo cubilete, y arrojarás sobre la mesa una de las que tienes en la mano, y despues dirás: *Señores, voy á sacar esta del tercer cubilete*, y arrojarás otra tambien sobre la mesa. Por fin, al hacer ver los dos cubiletes de abajo, verán que no hay cosa alguna sobre su asiento, y que las dos bolitas han sido sacadas; pero has de tener cuidado de asentar los cubiletes para no hacer caer las bolitas y aun puedes decir: *Reparen bien, Señores, que no hay cosa alguna en mis manos*; y todavía se las puedes enseñar por adentro y por afuera; despues de haberlas enseñado, levantarás los tres cubiletes el uno despues del otro; y al tiempo de enseñarlos, y hacer ver que debajo de ellos no hay cosa alguna, los volverás asentar con un poco de fuerza para hacer caer las bolitas sobre la mesa: despues tomarás una bolita, que ocultarás en la mano y dirás: *Señores, yo la saco de mi dedo, y la mando que se pase debajo del cubilete*, y escamotearás al mismo tiempo; y las harás desaparecer: lo mismo ejecutarás con los otros dos cubiletes, y despues harás ver, que hay una bolita debajo de cada uno de ellos.

Digitized by Google

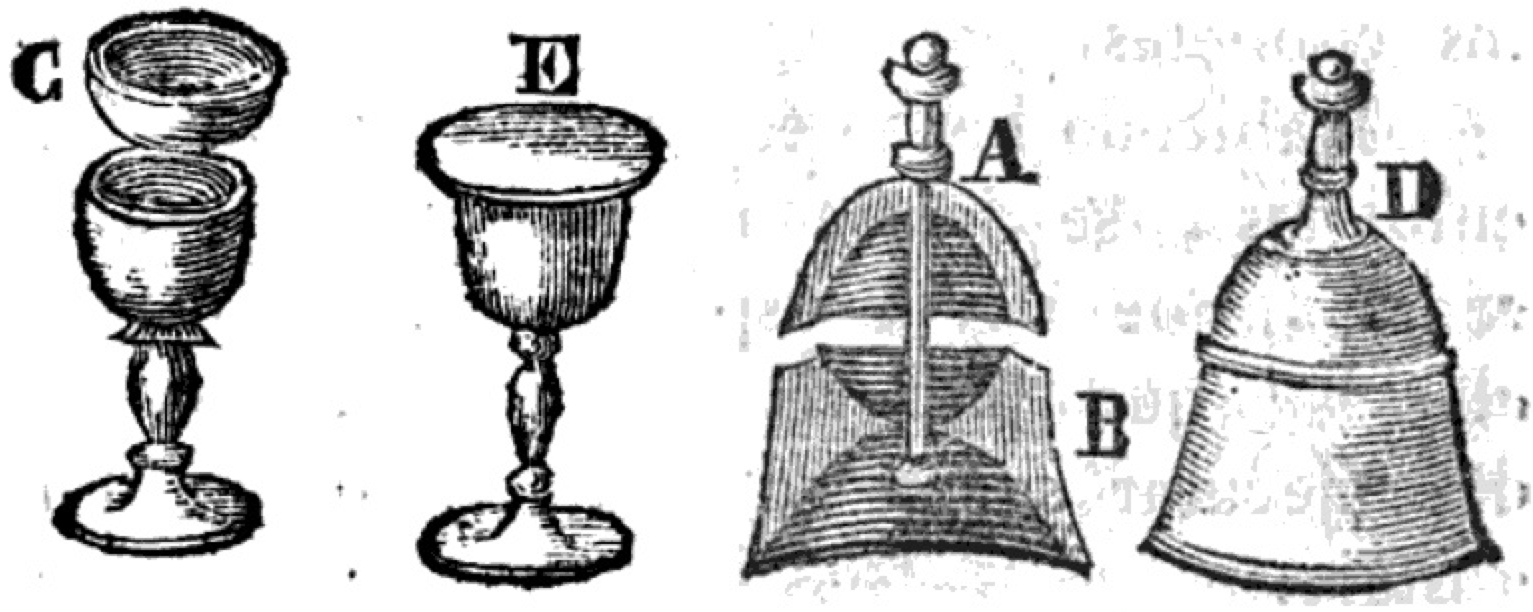
Para hacer este paso con mas facilidad, en lugar de poner dos bolitas en la mano, puedes poner no mas de una cuando hubieres hecho como que la sacas del primer cubilete: despues tomarás dicha bolita y la escamotearás, fingiendo enviarla á las Indias Occidentales: te servirás de la misma bolita para el segundo cubilete, y asi mismo la enviarás muy léjos; y aun te servirás de la misma para sacar la que está en el tercer cubilete; has de cuidar, que en lo hondo de los cubiletes haya bastante sebo para detener las bolitas.

Tendrás cuidado de limpiar los cubiletes cuando quieras repetir los mismos doce pasos ya esplicados, y tambien mudarás las bolitas, para que no se peguen al hondo de los cubiletes.

Habiendo hecho todos estos pasos de los cubiletes, se hacen muchos juegos diferentes, que voy á esplicar con la mayor claridad que pudiere. Cualquiera los podrá ejecutar segun su genio y órden que gustare.

En caso que no sepas ejecutar todos los juegos de los cubiletes, y que te veas embarazado en ellos por causa de no haberlos ejercitado, y porque requieren mucha destreza y ligereza en los dedos de las manos, no por eso dejes de pasar adelante en hacer los otros juegos; y si en algun juego de los que se siguen, tambien te vieses algo embarazado, que no lo sepas ejecutar, ó te se haya olvidado, no por eso dejes de continuar en hacer los demas, y en fin harás los que supieres, ó te parezcan mejor; porque aunque no sepas sino es la mitad de los juegos, que este libro contiene, tienes suficiente materia para divertir un auditorio toda una noche sin cesar.

JUEGO DE PONER UN POCO DE alpiste dentro de una copa, y hacer que se paſe debajo de una campanilla.

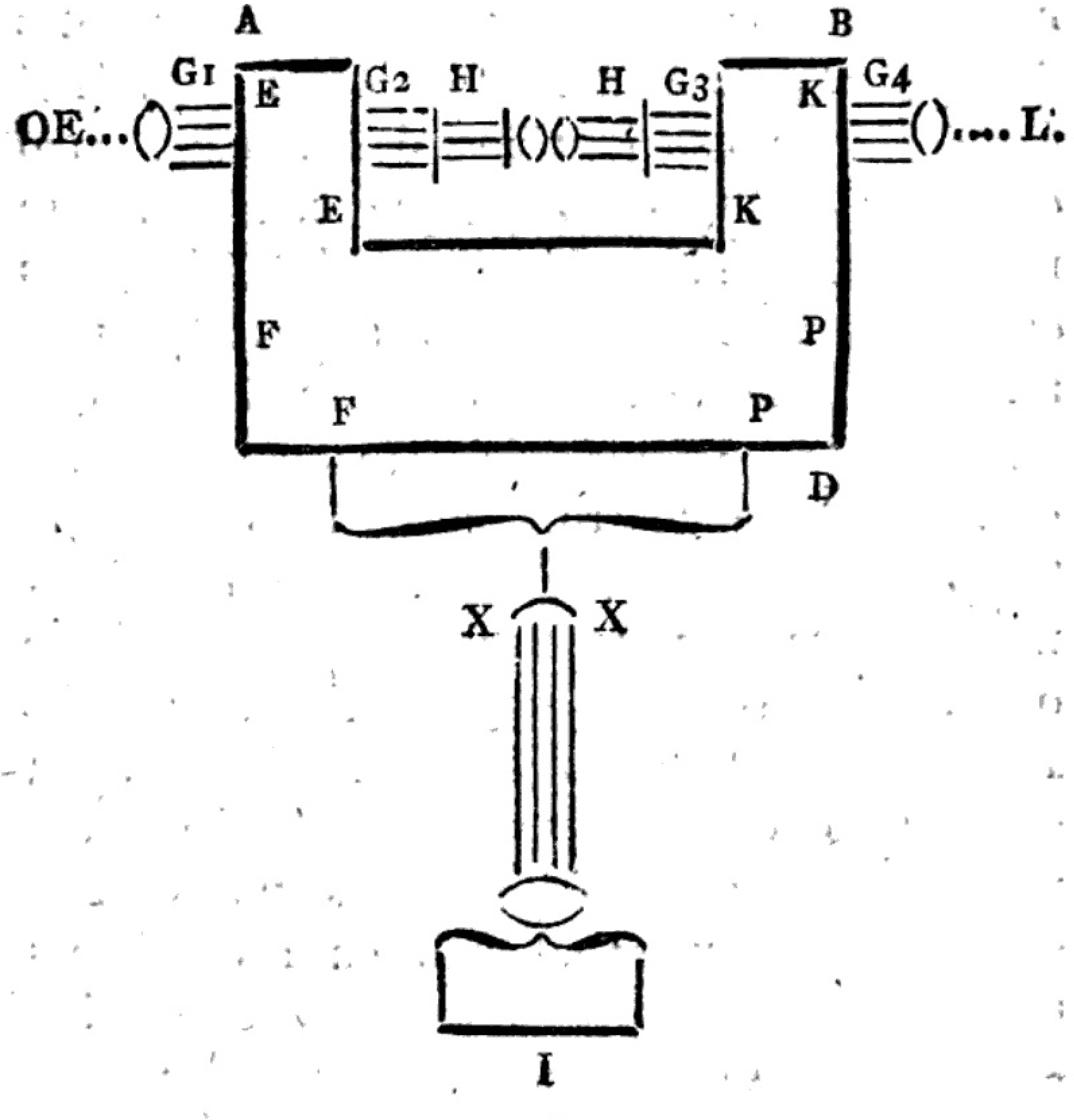


Mandarás hacer una campanilla de madera en dos piezas y hueca por de dentro, y que se cierre como una caja de tabaco, de la suerte que se muestra en la figura, que tiene A y B: tambien has de mandar hacer un palo con su botoncito á la punta, y harás que pase por las dos piezas, y que el ahujero de la pieza de abajo sea mas grande, pero que no ajuste mas que con el botoncito: luego mandarás hacer una copa de madera con su tapa, y que esté honda, de la suerte que se muestra en la figura con letra C, y despues las mandarás pintar, y de que esten enjutas tomarás un poco de cera, y la pegarás en el botoncito y ahujero de la campanilla, porque cierre bien y se tenga; despues la llenarás de alpiste ú otra simiente menudita, pues que al tiempo de destapar el ahujero, con facilidad pase abajo, y le cerrarás bien, dejándola como está en la figura de la letra D: luego tomarás la copa, y la taparás bien con su tapa, y encima de la tapa le pondrás otra de sombrero, dejándola como está en la figura de la letra E, y despues te los pondrás en la bolsa prevenidos.

Cuando hagas este juego sacarás la campanilla con su alpiste dentro, y la pondrás encima de la mesa, y luego sacarás la copa con sus dos tapas y dirás: *Señores, ya ven que no hay nada en la campanilla, ni en la* *copa*; y las levantarás una y otra, porque vean que no hay nada, no quitando á la copa mas que la tapa de sombrero y dirás: *Pues ahora verán como lleno la copa de alpiste*, y luego sacarás un poco de alpiste, y lo pondrás dentro de la tapa, y despues la taparás con la de sombrero y dirás: *Por virtud de los polvos de mi señora doña Perlinpinpin haremos que el alpiste de la copa se pase debajo de la campanilla*; y al mismo tiempo pondrás la mano izquierda encima de la copa, tapándola bien, y con la otra mano harás la accion de sacar los polvos, y fingir que se echan, y dirás: *Señores, ahora quiero ver, si se ha pasado*; y luego con la palma de la misma mano izquierda levantarás las dos copas juntas, y lo harás de suerte, que comprehendan, que no te llevas mas que la tapa de sombrero, y luego te la pondrás en la bolsa, y despues con la otra mano tomarás la campanilla, apretando el palo por abajo, hasta que se abra el ahujero y caiga el alpiste, y despues la levantarás, y verán como ha pasado de una parte á otra.

ANTEOJO MÁGICO.

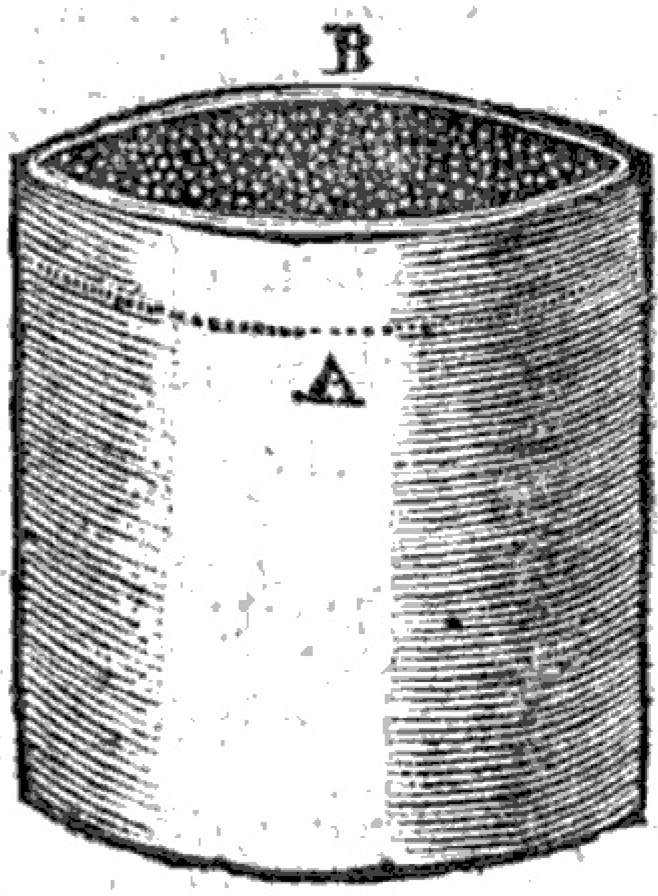
Construyese una caja A, B, C, D, tal como esta figurada aquí.


A
B
G1
G2
H
H
G3
G4
E
E
K
K
OE...
....L.
F
F
P
P
D
X
X
I

Sus dimensiones pueden ser ad libitum; pero nosotros las supondremos aquí de dos pies de largo, de A en B, y de C en D; un pie de alto de A en C, y de B en D;

seis pulgadas de altura á la parte abierta del medio, y seis pulgadas de ancho en los dos lados que hacen frente al ocultar O, E, y al objetivo L. Colocad oblicuamente en esta caja por los cuatro puntos de E á E, de F á F, de R á R, y de P á P, cuatro espejos: los dos de cada lado opuestos uno á otro, y que cada cual se incline 45 grados. Háganse dos aberturas circulares en las dos caras anterior y posterior de cada una de las partes A y B que se levantan en figura de codo, adáptense á estas aberturas cuatro cañones redondos G 1, G 2, G 3 y G 4, de modo que no salgan ni un ápice por dentro. Póngase un vidrio ocular cóncavo á la estremidad del tubo O E, y un vidrio objetivo al otro estremo L; se pueden emplear tambien para eso dos vidrios lisos y llanos. Los dos tubos H H son movibles y se encajan en los cañones G 2 y G 3. Si se acercan esos dos tubos H H uno á otro, las seis partes cilindrícas reunidas de este modo parecerá que forman un anteojo, del cual la caja será el sosten; y esta ilusion será mayor porque si se coloca un objeto cualquiera delante del objetivo L, la persona que mirase por el ocular O. E, creerá ver la cosa como en un anteojo comun. Retirando luego los dos tubos movibles H. H, á los puntos G 2 y G 3, tanto como sea necesario para colocar entre ellos, ya sea la mano ya cualquier otra cosa, direis á los espectadores que este anteojo tiene la particularidad de hacer ver los objetos al traves de cuerpos opacos. En efecto, colocada la vista en O. E, los rayos de luz emanados del objeto L, pasarán al traves del vidrio objetivo, y serán sucesivamente reflejados del espejo K. K al espejo P. P, y de este al F. F, y finalmente al E. E, desde donde llegarán al ocular O. E. Sin embargo parecerá que estos rayos vienen en línea recta, y el observador creerá que el cuerpo opaco que este puesto entre una parte y otra del anteojo se vuelve diáfano. Estas especies de anteojos se suelen colocar sobre un pie I, movible hácia la parte XX, á fin de que se pueda alzar ó bajar la caja, para dirigir la vista hácia el objeto que se quiera hacer ver; pero este pie es inútil cuando el anteojo no es de grande dimension.

OTRO JUEGO DE LA CAMPANILLA, y es mucho mas fácil.



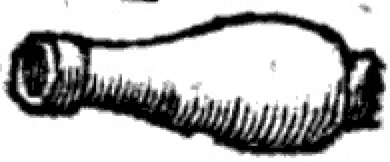
Mandarás hacer un vaso de hoja de lata y harás, que el suelo de abajo esté en el parage de la línea donde está la letra A, y despues tomarás un poco de alpiste, ó de otra simienta menudita, y lo pegarás en el vaso con goma ó con otra cosa, por donde está la letra B, y harás que parezca que está bien lleno, y despues pondrás lo mismo en la campanilla, de la conformidad que hemos dicho en el juego pasado.

Cuando hagas este juego, sacarás la campanilla ya prevenida, como hemos dicho, y luego sacarás el vaso y lo pondrás encima de la mesa, de suerte, que vean que está vacío, y despues sacarás de la bolsa un poco de alpiste, y con ligereza volverás el vaso por el otro lado, y le pondrás el alpiste encima del que está pegado, de manera que te lo vean poner y dirás: *Señores, ya ven como está lleno este vaso de alpiste*; luego tomarás la varita de las virtudes, y la pasarás por encima del vaso: (quitando todo el alpiste que has puesto, y rasándolo como hacen los medidores del trigo cuando lo miden) despues tomarás un sombrero y le pondrás encima, y al mismo tiempo con la otra mano volverás el vaso por el lado que está vacío, y despues con otro sombrero taparás la campanilla, y al mismo tiempo apretarás el palo ó mango, hasta que comprehendas que ya ha caido el alpiste, y despues dirás: *Señores, ya han visto que el vaso está lleno, y que la campanilla no tiene nada: pues haremos que con los polvos de mi señora doña Perlinpinpin, que se pase á la campanilla*: y harás como que le echas los polvos y despues levantarás los sombreros, y verán como no tiene nada el vaso, y luego levantarás la campanilla, y verán el alpiste como se ha pasado del vaso á la campanilla.

JUEGO DE LA LEZNA, PARA HACER *parecer, que traspasa la frente, ó el gaznate.*

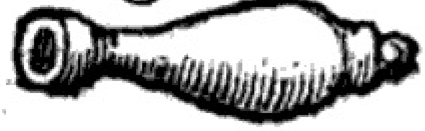
A

B



C

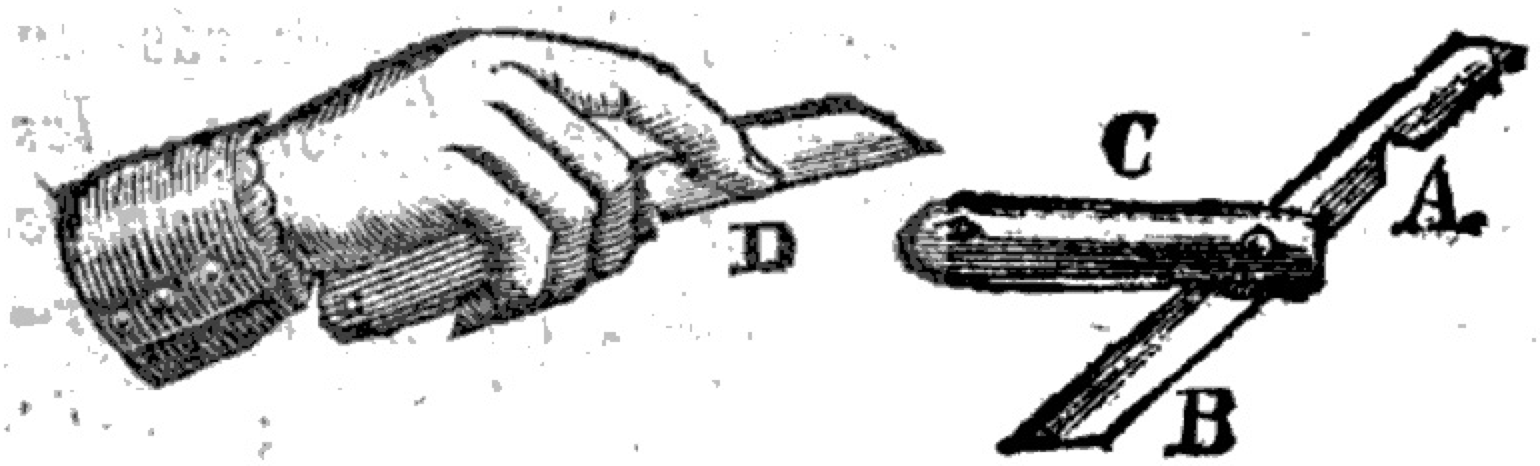
D



Mandarás hacer una lezna con un hilo de hierro templado, que sirva de muelle, de la suerte que está en la letra A, porque cuando quieras clavar la lezna se vaya entrando en el mango, y al mismo tiempo que la vayas retirando se vaya saliendo del mango, y ha de ser tan largo como la lezna, para que se esconda toda adentro, y ha de estar hecho conforme está el de la letra B. Algunos la han mandado hacer sin rosca, ó hilo de hierro, como está en la figura C y D, no mas que con un botoncito, y muchas veces se hallan chasqueados, porque si se descuidan se les esconde la lezna dentro del mango, y les cuesta trabajo el hacerla salir.

Cuando hagas este juego darás una manzana á uno de tus compañeros, ú otra cosa y le dirás en voz baja, que se la coma; y cuando la haya comido se la pedirás, y el naturalmente responderá, que se la ha comido, y así que esto responda sacarás la lezna, y enseñándola dirás: *Señores, les hago saber como dí una manzana á uno de mis compañeros, diciéndole, que me la guardase, y el pícaro se la ha comido; pues porque no vuelva mas á ejecutar tal picardía, quiero con esta lezna traspasarle el gaznate*, y al punto harás que le clavas la lezna, procurando que sin hacerle daño se oculte toda dentro del mango, de manera que tropieze la madera con la carne, y puesto así mostrarlo que lo vean; y al mismo tiempo de quitarla poner con la otra mano un dedo, haciendo que tapa la herida y luego dirás: *Por la virtud de los polvos de mi señora doña Perlinpinpin quiero que sea en este instante sano y libre de esta herida*, y soplarás quitando la mano, y verán que no hay señal de cosa alguna, advirtiendo, que la lezna no ha de tener punta.

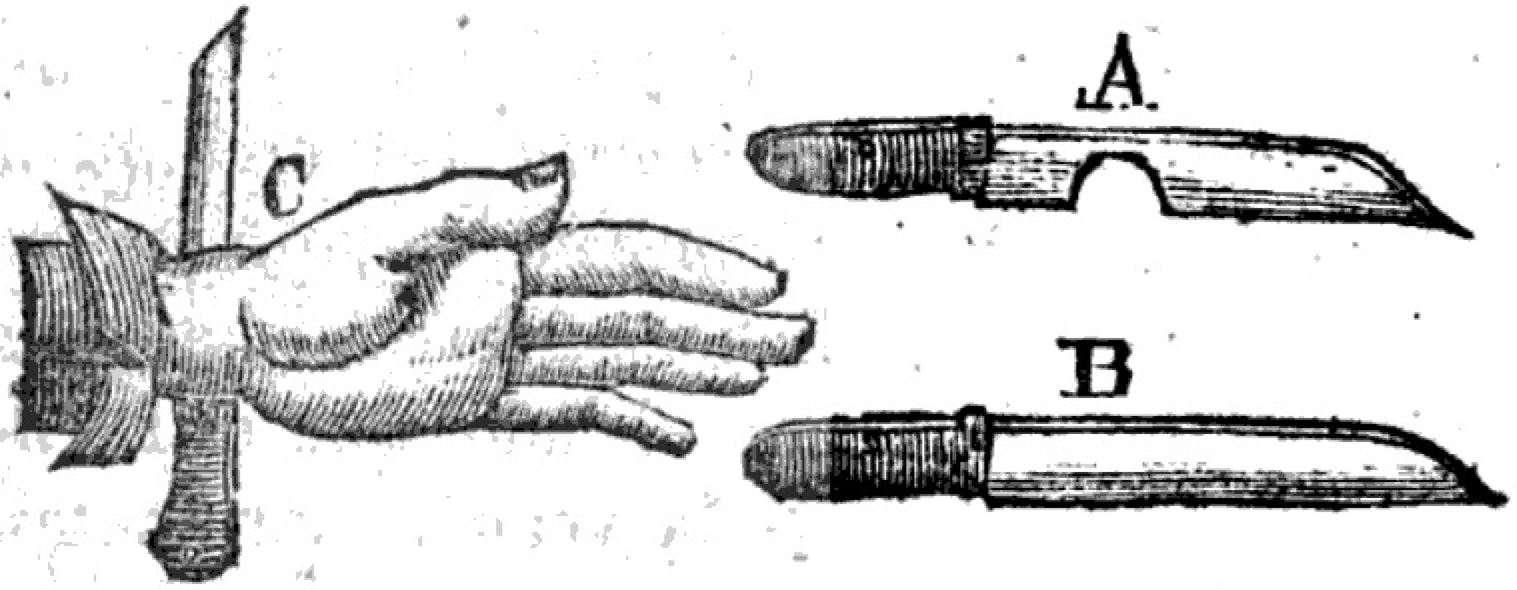
JUEGO DE UNA NAVAJA, PARA hacer parecer la nariz cortada, ó un dedo de la mano.



Mandarás hacer una navaja, que tenga dos hojas, la una con encajador y la otra lisa; pero han de ser iguales; y ambas á dos de una pieza, y que sean uniformes, como lo estan en las letras A y B; y el mango que han de tener ha de ser ancho y abierto por los dos lados, y harás que la una hoja esté dentro del mango, cuando la otra esté fuera, para que parezca no ser mas que una, siendo el mango al simil del que señala la letra C.

Cuando hagas este juego darás una manzana al otro compañero y le dirás, que se la coma, y cuando se la haya comido le harás la misma pregunta que hiciste al del juego antecedente, y él responderá lo mismo que el otro, y entonces sacarás la navaja, (enseñando la hoja lisa) y dirás: *Señores, hago saber á ustedes, que habiendo dado á este compañero otra manzana, juzgando seria mas fiel que el otro camarada, ha ejecutado la propia maldad comiéndosela; y así para que otra vez no cometa tal osadía, le he de cortar la nariz con esta navaja*; y así que esto se haya dicho se ha de hacer la accion de amolarla por el lado que está entera, procurando que la vean los presentes, y en el ínterin, con ligereza y disimulo dejarás caer la hoja lisa y saldrá la otra, tapando el encajador con el dedo, como se señala en la letra D; advirtiendo, que si no lo sabes tapar con un dedo le pondrás dos, y luego harás la accion de cortar la nariz al compañero encajándole la navaja; y sin moverla enseñarás la nariz, de suerte que parezca que está cortada: y cuando saques la navaja, harás la misma diligencia de encubrir el encajador, como lo hiciste al tiempo de ponerla.

JUEGO DE UN CUCHILLO, QUE *parezca que está traspasado por muñeca.*



Mandarás hacer un cuchillo de la forma, que te lo demuestra la figura de la letra A, y asimismo otro de la misma hechura, que no tenga el encajador, como lo muestra la figura de la B, y estos hechos los llevarás en la bolsa prevenidos.

Cuando quieras hacer este juego sacarás otra manzana y enseñándola dirás: *Señores, ahora quiero ver si esta manzana la sé yo guardar mejor que mis compañeros*; y te la comerás, y despues pedírsela á tus compañeros, á lo que te responderán, que no les has dado tal manzana y que te la has comido, y luego dirás: *Pues que yo tambien me la he comido, y cometido el mismo delito* *que mis compañeros, razon será que tambien pague la pena* y esto dicho, sacarás el cuchillo liso, y le enseñarás, diciendo: *Señores, miren bien este cuchillo, ya ustedes le ven: pues con él me he de traspasar una muñeca, en castigo de haberme comido la manzana*; y luego harás la accion de sacar una piedra para amolarle, y entonces dejarás el cuchillo liso en la bolsa y sacarás el otro juntamente con la piedra, tapando con los dedos el encajador, y amolándole en la piedra; de suerte, que en este intermedio, con disimulo y ligereza te lo pondrás en la muñeca y enseñarás el brazo por el lado libre, como te se demuestra en la figura de la letra C; y de que lo hayan visto retirarás el brazo, y con disimulo y presteza te le quitarás, porque no echen de ver el secreto y lo volverás á la bolsa, mostrando despues la mano, para mas confusion de los que miran y lo ignoran.

JUEGO CON EL CUAL DE UN PEDAZO *de pan, carton ó papel gordo de la figura de una herradura larga se hagan siete pedazos en dos solos golpes.*

Fig. I.

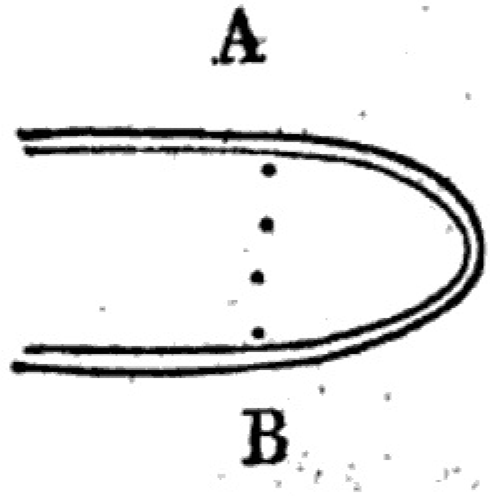
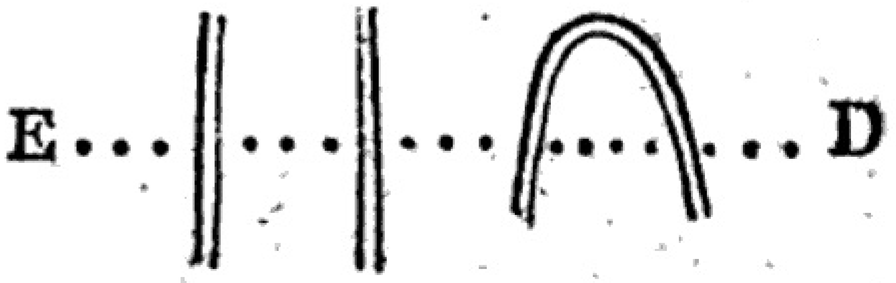
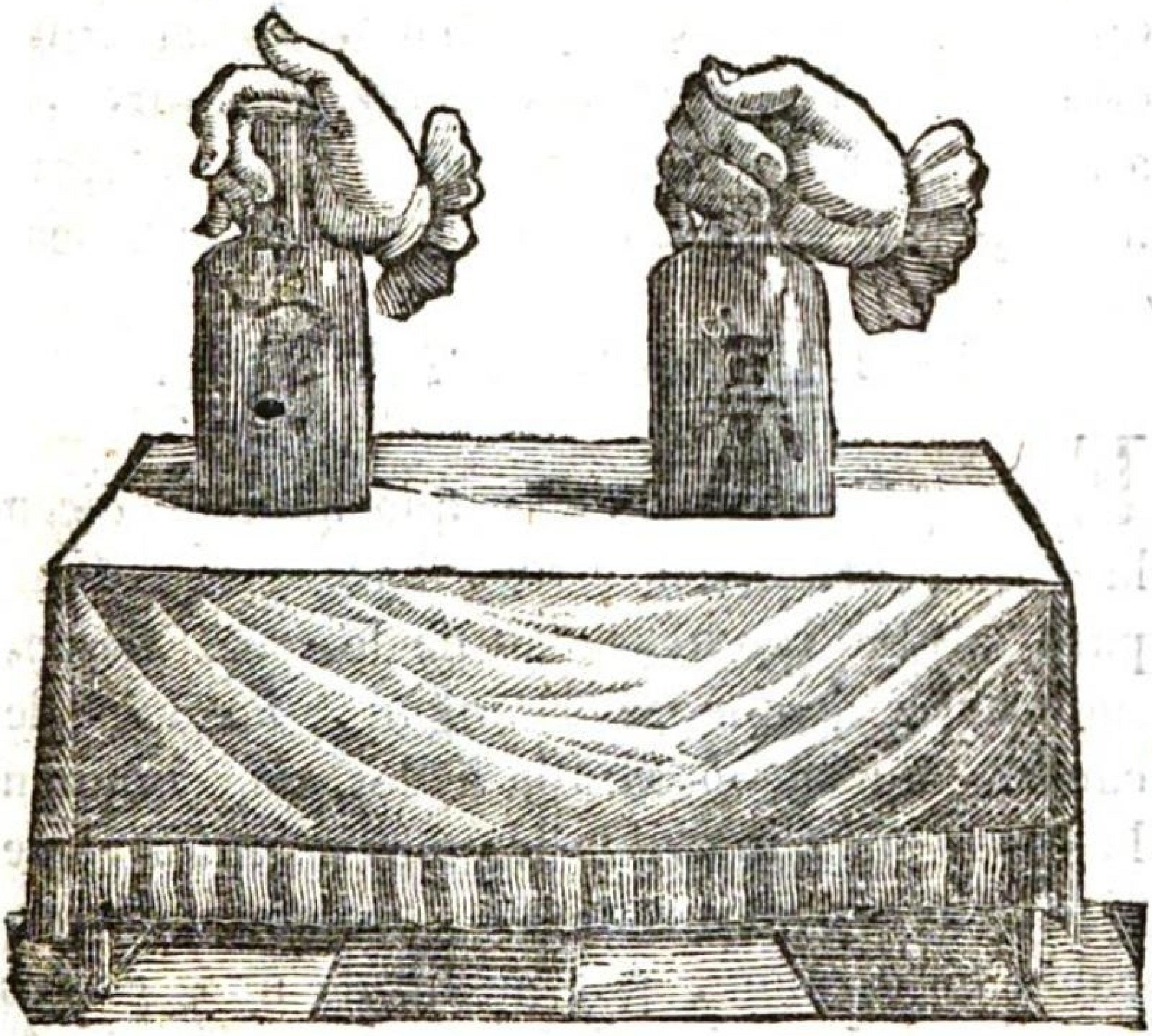


Fig. II.



Tómese un pedazo de pan ú otra cosa blanda, que esté ya cortada como una herradura (Fig. 1.), hágase la apuesta de cortarla en siete pedazos con solos dos golpes de cuchillo. Para lograrlo, córtese con el primer golpe de A en B (Fig. 1.). De este primer corte resultarán tres pedazos, que se deberan colocar como en la (Fig. 2.). Entonces se cortaran de E en D, y resultaran los siete pedazos.

LOS ONDULANTES.

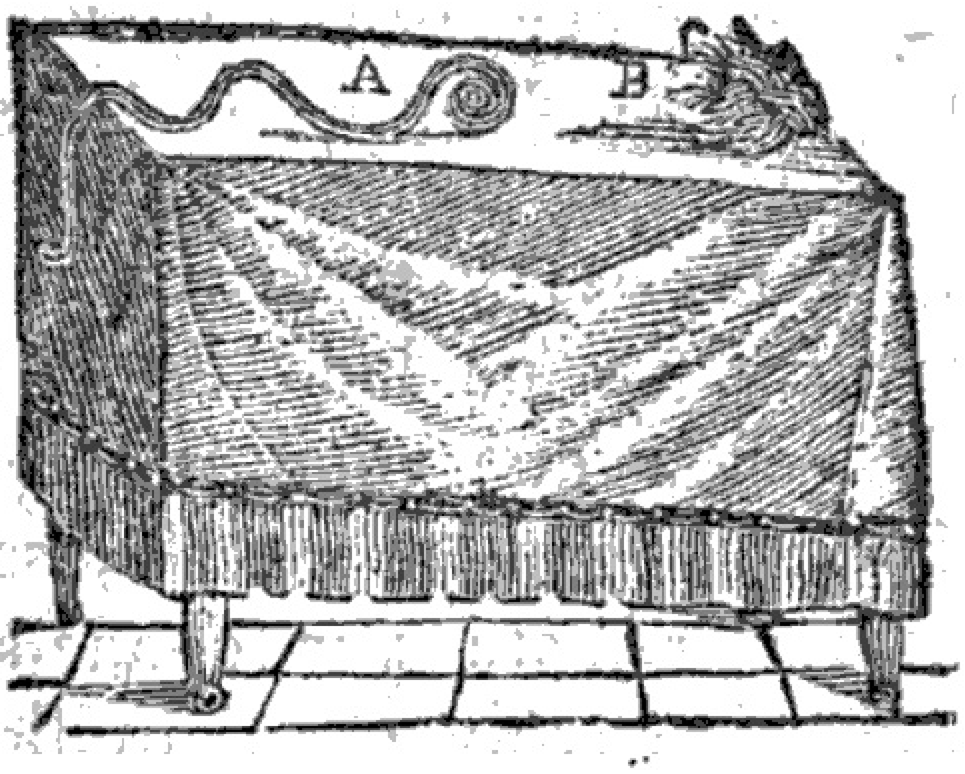


Estas figuras estan vacías por dentro, y por este medio tienen la facultad de nadar por encima. Esto esplica suficientemente su movimiento de ascension. Para forzarlas á bajar, bastará apretar un poco el pedazo de besiga que cubre la botella. Por medio de esta opresion la agua tiene de introducirse en las figuras por medio de un pequeño agugero que tienen todas ellas. Vueltas entonces mas pesadas van á parar al fondo con mayor ó menor prontitud, segun sea la opresion que se le haya dado. Luego que esta cesa, las figuras vuelven á subir. El aire interior de las figuras que estaba comprimido por el agua se dilata, y arroja el fluido.

SALTARINES CHINESCOS.

Estas pequeñas figuras que los que dicen la buena ventura y otros, hacen maniobrar para atraer la curiosidad de los que pasan, inducarles á que se detengan, no deja de causar mucha maravilla á los que ignoran la causa que imprime los movimientos, que ejecutan espontaneamente, bajando de escalon en escalon, por medio de unos golpes sucesivos de arriba á bajo en una pequeña escalera. Todo el secreto consiste en la mobilidad de las diferentes partes de la figura, mobilidad que recibe la impulsion de una cierta cantidad de azogue que pasando alternativamente de la parte superior á la inferior, muda la posicion de la figura de escalon en escalon hasta que el centro de gravedad halle un punto de apoyo, lo que sucede cuando la figura llega á una superficie plana.

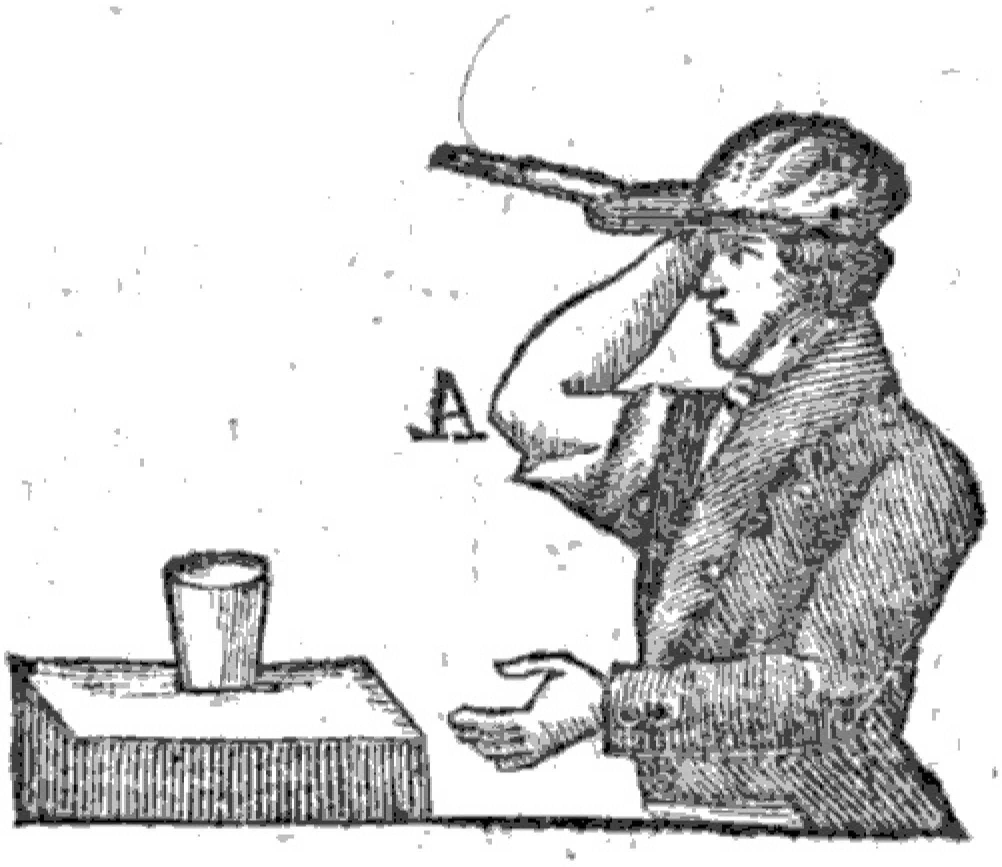
JUEGO PARA HACER PARECER QUE *se come estopa, y despues hacer que salgan cintas de todos colores.*



Tomarás tres, ó cuatro cintas bien delgaditas, ó las que tu quisieres, pero que sean de varios colores, y como cosa de una vara de largo cada una, y estas bien arrolladas y apretadas de manera, que no hagan mas bulto que el que hace una bala de fusil; y para que parezcan estar todas en una pieza las juntarás por las puntas, y retorcidas como muestra la figura de la letra A, las irás arrollando como está dicho, y dispuestas en esta forma las pondras en la bolsa, envueltas en un papel que no se deshagan, y juntamente un poco de estopa, como lo demuestra la letra B.

Cuando vayas á hacer este juego sacarás la bolita de las cintas; y te la esconderás en la boca y despues sacarás la estopa, y enseñandola dirás: *Señores, miren ustedes esta estopa como me la voy á comer*, y al mismo tiempo metiéndola en la boca, harás que la mascas y te la tragas, dejandola escondida en un lado de la boca, y despues haciendo que vomitas, con la lengua harás que salgan las cintas, se entiende la punta ó remate por donde se ha de empezar á desenvolver el ovillo ó rollo; y luego que haya salido de la boca dicha punta ó remate, la asirás con una mano y irás tirando, y de que conozcas, que llegan junto á los labios las junturas retorcidas, llegarás con la otra mano y un cuchillo, y harás como que las vas cortando y proseguirás hasta darles fin, y despues que hayas acabado sacarás, sin que te vean la estopa en la boca, y la guardarás en la bolsa.

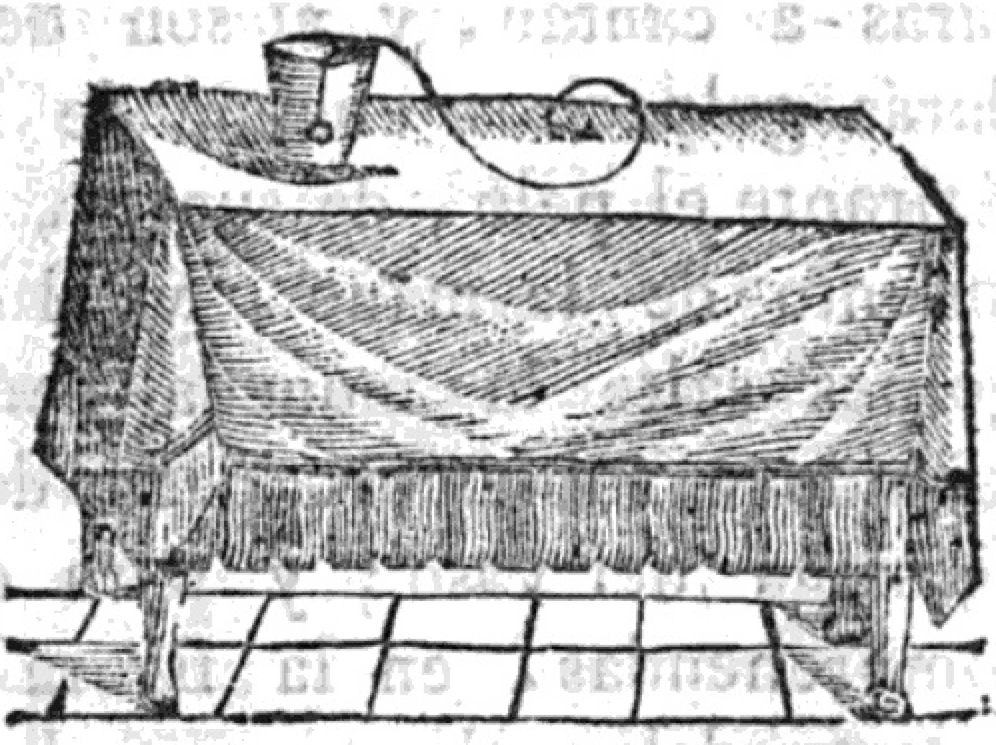
JUEGO PARA BEBERSE UN VASO *de vino, y hacer parecer que sale de la mano por la punta del cuchillo.*



Tomarás un pedazo de esponja y te la pondrás en la bolsa, y cuando hagas este juego pedirás un vaso de vino, y sacando con disimulo la esponja de la bolsa la mojarás, sin que la vean, y despues que la hayas mojado te la pondrás detras de la oreja del lado derecho, y la taparás con el cabello si lo tienes, ó sino con un gorro, de suerte que no se vea; despues tomarás el vaso y dirás: *Señores, brindo á la salud de ustedes*; *y* bebiéndotelo volverás á decir:

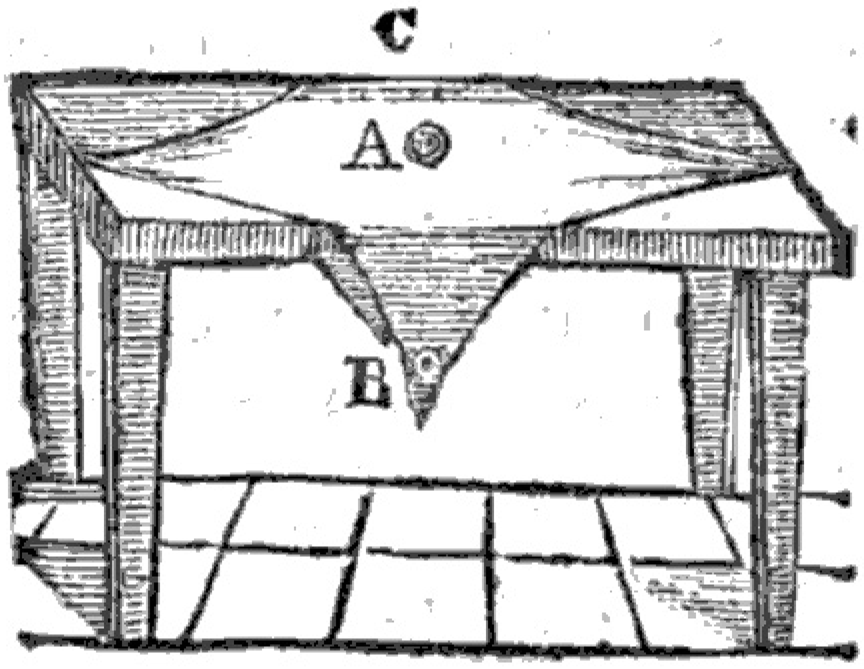
Señores, ya han visto como me lo he bebido, y que no tengo nada en el brazo; y le enseñarás desnudo, y tomando un cuchillo en la mano dirás: *Pues ahora quiero que el vino que he bebido vaya bajando por el brazo, y salga de la mano por la punta de este cuchillo*; y harás la postura y accion como está en la figura, poniendo la mano cerca la oreja y dirás al compañero del lado derecho, que te haga seis rayas en el codo donde señala la letra A, y al mismo tiempo tomarás la esponja y te la pondrás entre la mano y el cuchillo, de suerte que no la vean, y despues pondrás la punta del cuchillo encima del vaso, y apretarás la mano, y veran como va saliendo el vino, y luego harás como que te pones el cuchillo en la bolsa, y dejarás la esponja de manera que no la vean.

JUEGO PARA HACER PARECER QUE una moneda baila dentro de un vaso.



Tomarás un maravedí, ó un real de plata y un pelo negro, ó cana de la cabeza ó de peluca, y con una gota de cera pegarás el pelo á la moneda, y de que lo hayas pegado lo pondrás en la bolsa para que esté prevenido. Cuando hagas este juego te pondrás el pelo entre los dedos con la gotica de cera lo mas oculto que puedas, y luego pedirás un maravedí ó un real de plata, y si no lo tienen le sacarás de tu bolsillo, y enseñándole dirás: *Señores, ven ustedes este maravedí ó real de plata: pues* *le he de hacer, que al ton de lo que yo cante, baile, si me traen un vaso*; y luego que esto digas, mientras te traen el vaso, pegarás á la moneda el pelo con la gota de cera, y despues la echarás dentro del vaso y empezarás á cantar, y al son de lo que cantes darás golpecitos encima de la mesa, teniendo tirante el pelo, de suerte, que con el movimiento de la mano, y al disimulo de los golpes salte la moneda dentro del vaso, bajando y subiendo, pero de forma que no se salga del vaso; y para que mejor lo comprehendas, en la figura antecedente lo verás delineado como se ha de poner para su mejor ejecucion; advirtiendo, que lo has de hacer un poco apartado de la luz, porque no puedan divisar el pelo.

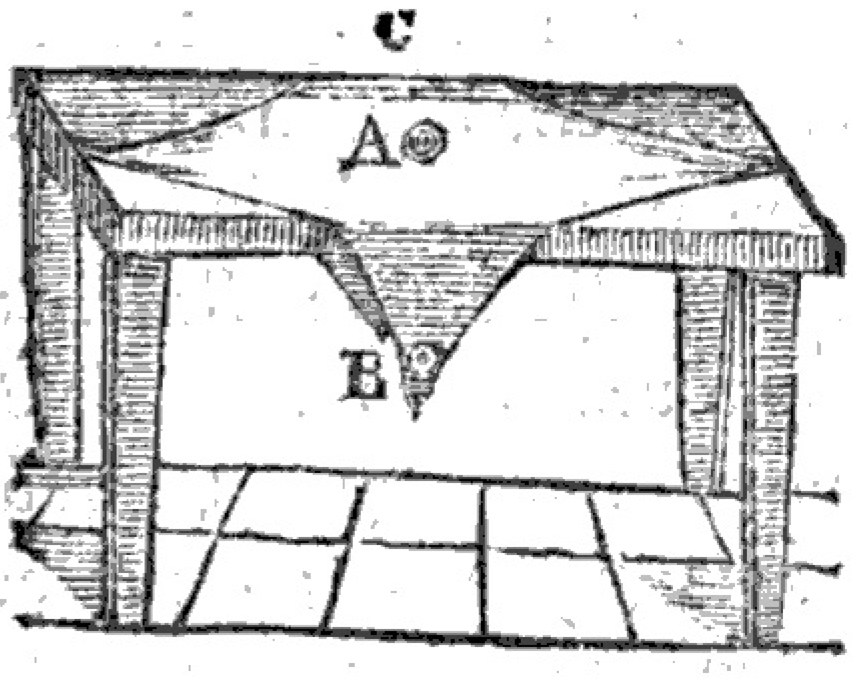
JUEGO DE UN CUARTO, QUE PUESTO *dentro de un pañuelo, y este sobre una mesa, hacer que la traspase, y caiga debajo dentro de un vaso.*



Tomarás un cuarto, y le coserás en la punta de un pañuelo, y despues te lo pondrás en la bolsa. Cuando hagas este juego sacarás el pañuelo, tomándole por la punta donde está el cuarto y le enseñarás, diciendo: *Señores, ya ven ustedes que este pañuelo no tiene nada: pues tengan ustedes cuidado:* y luego le pondrás encima de la mesa estendido, poniendo la punta donde está el cuarto colgando hácia tí: despues pedirás otro cuarto y dirás: *Señores, miren bien este cuarto como le pongo en medio de este pañuelo;*

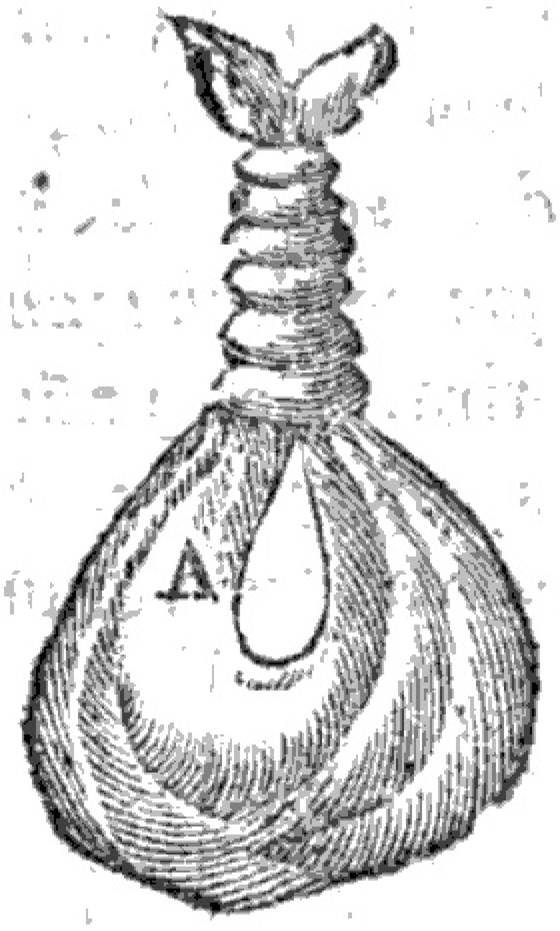
y le pondrás en el parage que señala la letra A, y luego tomarás la punta donde está el otro cuarto, que es la que señala la B, y la pondrás encima del otro cuarto, y harás lo mismo con la otra punta de la letra C, y al mismo tiempo te llevarás el cuarto entre los dedos de la mano derecha: interin doblarás el pañuelo por el otro lado, y lo levantarás todo junto y dirás: *Señores, tóquenlo ustedes, ya ven como está dentro*; y harás que toquen todos el cuarto que está cosido; porque crean que es el que te has llevado, y despues harás que pongan un vaso debajo la mesa, y tú pondrás el pañuelo encima y dirás: *Señores, ya ven que está dentro del pañuelo: pues quiero darle unos golpecitos, y hacer que se caiga dentro del vaso*; y luego le darás unos golpecitos con la mano izquierda, y con la otra en que tienes el cuarto por debajo harás lo mismo, y dejarás caer el cuarto dentro del vaso, y luego levantarás el pañuelo y dirás: *Señores, miren como ha pasado*, y el pañuelo te lo pondrás en la bolsa porque no le vean; y si tienes lugar puedes quitar el cuarto y poner una sortija, para hacer el juego que se sigue.

JUEGO PARA PONER UNA SORTIJA *dentro de un pañuelo, teniéndole asido por las puntas.*



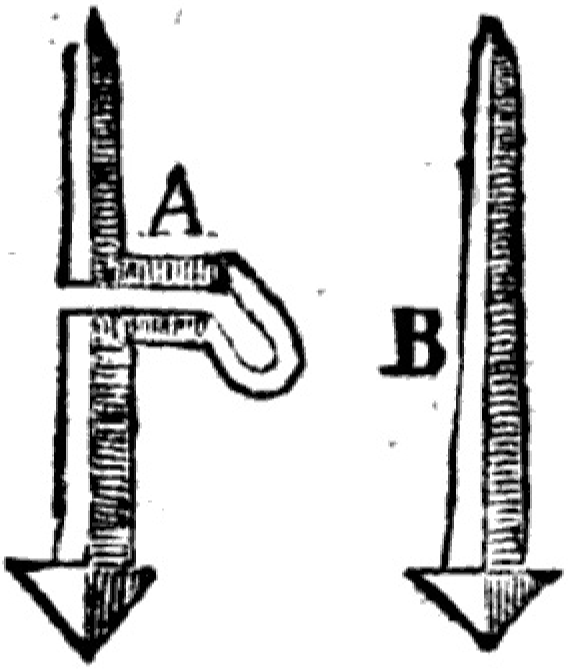
Tomarás una sortija, y la coserás entre medias de la punta del pañuelo, como hiciste con el cuarto, y hecho esto lo pondrás en la bolsa. Cuando hagas este juego sacarás el pañuelo, y le tomarás por la punta donde está la sortija, y le enseñarás diciendo: *Señores, miren ustedes este pañuelo, que no tiene cosa alguna*; luego le pondrás encima de la mesa estendido, con la punta de la sortija en la misma conformidad que la del cuarto: despues pedirás otra sortija, que se parezca á la del pañuelo y dirás: *Señores, miren bien esta sortija como* *la pongo en medio de este pañuelo*; y la pondrás donde señala la letra A: luego tomarás la punta de la sortija, que es la que señala la letra B, y la pondrás encima de la otra sortija, y lo mismo harás con la otra punta, que señala la letra C: y al mismo tiempo te llevarás la sortija entre los dedos de la misma derecha, y en el interin doblarás el pañuelo por el otro lado, y lo levantarás todo junto diciendo: *Señores, tóquenla ustedes, ya ven como está dentro de este pañuelo*: luego harás que toquen todos la sortija que está cosida, porque crean, que es la que te has llevado: luego tomarás un palo, y con ligereza le pondrás la sortija que tienes escondida en la mano, y despues dirás á los compañeros que tengan el palo, cada uno por una punta, teniéndole tú tambien siempre por en medio con la mano derecha, tapando la sortija que no se vea, y con la otra mano pondrás el pañuelo en el palo, y harás como que le pones la sortija, dando vueltas al pañuelo en el mismo palo, cubriendo siempre la sortija que está dentro de él; y haciendo que sacas los polvos dirás: *Por la virtud de estos polvos de mi señora doña Perlinpinpin, harémos que la sortija de este pañuelo se pase dentro de este palo*; y dicho esto tirarás del pañuelo, y verán la sortija dentro del palo y siempre juzgarán, que es la que estaba dentro del palo, como una y otra sean de un jaez.

JUEGO PARA HACER MUCHOS ÑUDOS
á un pañuelo y deshacerlos de un soplo.



Tomarás un pañuelo por las dos puntas, y lo enseñarás diciendo: *Señores, miren este pañuelo, que no tiene ningun ñudo*, y luego harás un ñudo, que vean todos como le haces, y despues harás otro, haciendo que esten flojos, y para apretarlos tirarás disimuladamente por la parte donde está la letra A, hasta que se vayan escurriendo: irás haciendo los otros de la misma suerte, que has hecho el segundo, tirando siempre por el mismo lado de la letra A: despues lo tomarás con la mano derecha por donde está la dicha letra, y con la otra mano tomarás las puntas sueltas del pañuelo y cubrirás los ñudos; y al mismo tiempo tirarás una mano y otra, hasta que esten desechos, y luego dirás: *Señores, ya han visto ustedes, que está todo lleno de ñudos; pues haré que por la virtud del soplo de mi señora doña Perlinpinpin, que se deshagan*; y al instante soplarás y tirarás el pañuelo en el aire, y lo enseñarás diciendo: *Señores, miren como estan desechos*, y verán que es cierto.

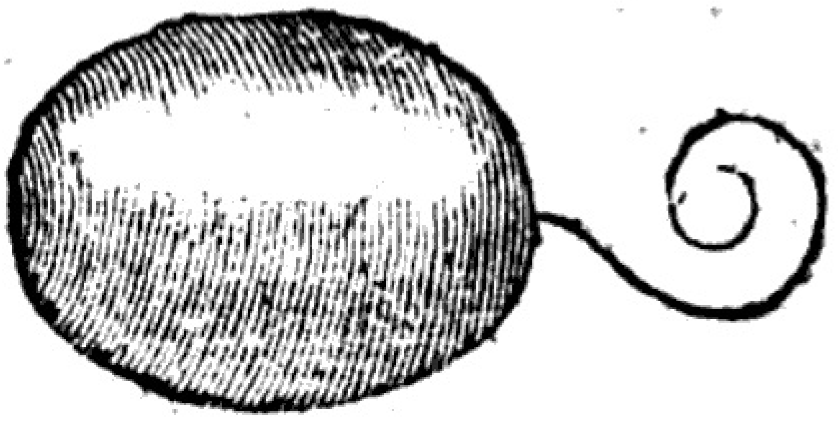
JUEGO DE UN CLAVO, PARA hacerlo parecer, que está traspasado por la lengua.



Mandarás hacer un clavito con su encajador, como está dibújado en la letra A, y otro liso, de la suerte, que está delineado en la letra B, y harás que sean iguales y que se parezcan el uno al otro, y despues te lo pondrás en la bolsa.

Cuando quieras hacer este juego sacarás los dos clavitos, y el que tiene el encajador lo tendrás escondido dentro de la mano derecha, y enseñarás el otro liso, teniéndolo con la misma mano derecha y dirás: *Señores, miren este clavito, ya lo* *ven ; pues con él me quiero traspasar la lengua* ; y luego sacarás la lengua, y al mismo tiempo te esconderás el clavito liso en la mano y el otro te lo pondrás en la lengua, y harás, que el encajador se esconda dentro de la boca, de suerte que no se vea ; y cuando lo quieras saçar, harás la misma accion, que has hecho cuando lo has puesto, escondiendo el uno, y enseñando el otro liso y lo harás muy disimulado, que no se comprehenda, y juzgarán que es cosa de grande habilidad.

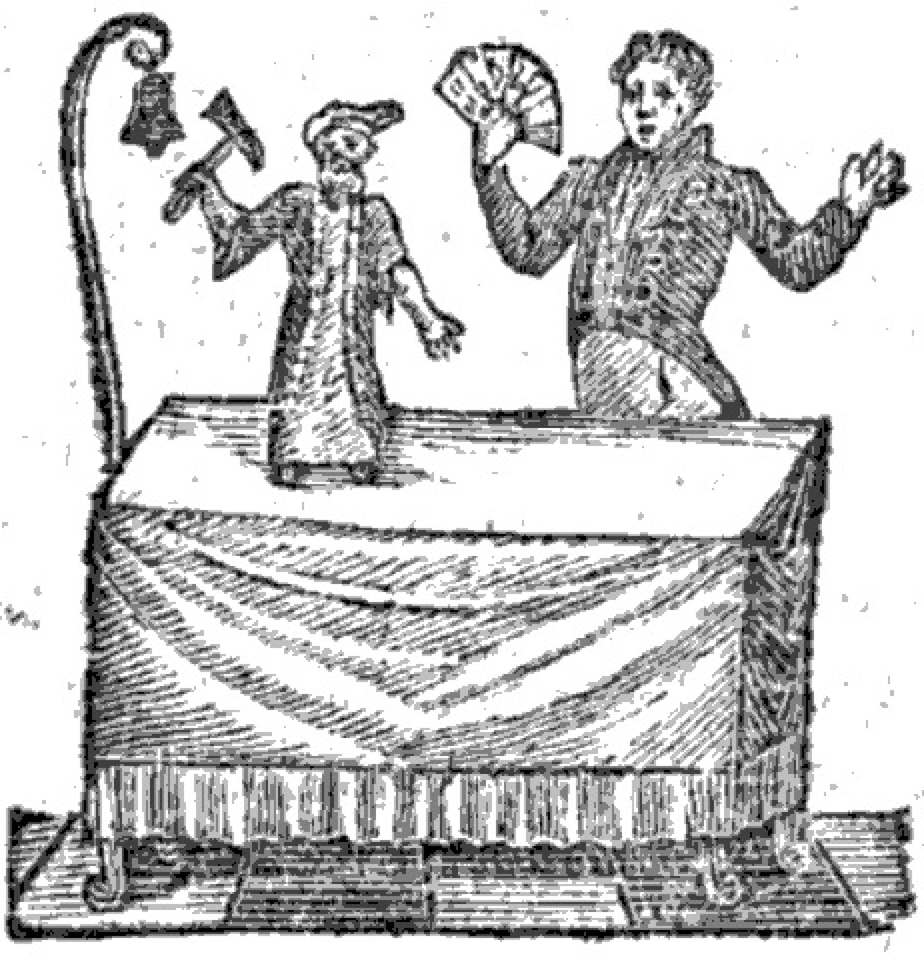
JUEGO PARA HACER PARECER QUE un huevo baila en la mesa.



Tomarás un huevo y le harás dos ahujeritos, y despues le sacarás todo lo de adentro, y tomando una cerda de caballo blanco, la pasarás por dentro del huevo, y lo pegarás con una gota de cera ó de otra cosa, que esté fuerte, y despues te lo pondrás en la bolsa.

Cuando hayas de hacer este juego pedirás un huevo, y despues con destreza, que no lo vean, te lo pondrás en la bolsa y sacarás el otro, poniéndote el lazo de la cerda en el dedo pequeño, ó en el que tú quisieres, y lo harás bailar por un lado y otro de la mano, haciendo los movimientos, que tú quisieres, y despues con ligereza te lo volverás á la bolsa, y sacando el otro se lo volverás á su dueño, advirtiendo, que el huevo no le has de tener colgado, porque se conoceria que estaba atado; la cerda la has de poner en la forma que demuestra la figura antecedente; y si no la encontrases blanca, la podrás poner negra; y cuando le hagas bailar dirás: *Señores, miren este huevo como le hago bailar.*

JUEGO DEL TURCO SABIO.

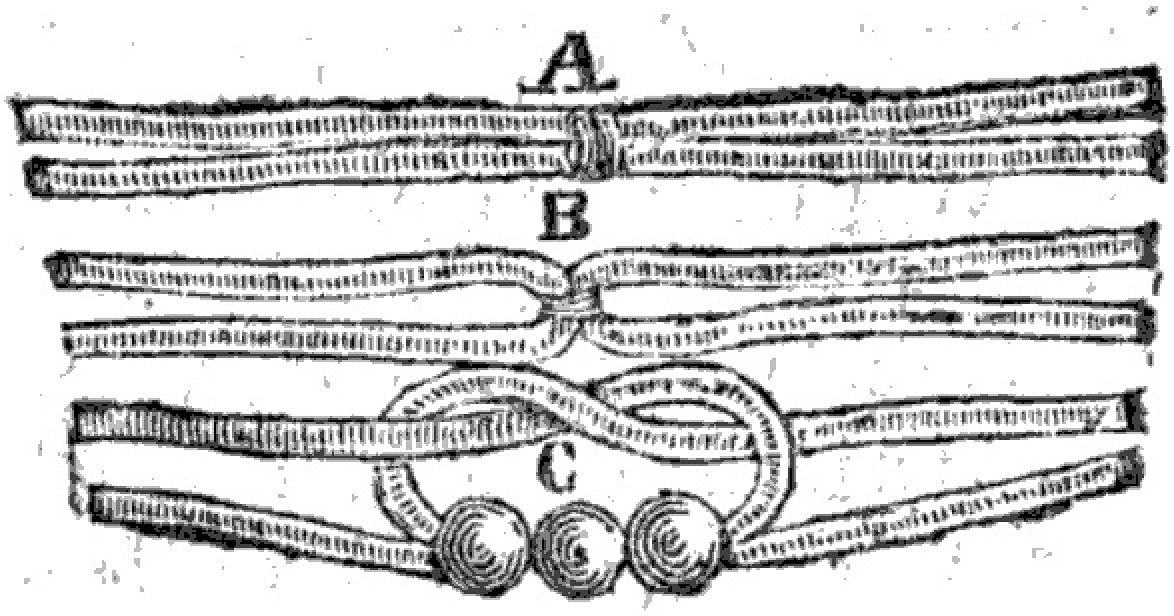


Esta es una figura que tiene de 18 á 20 pulgadas de alto, con un martillo en la mano, y que responde á diferentes cuestiones que se le proponen dando en una campanilla de metal. La mesa sobre la que se coloca, está cubierta de un tapete, que oculta tres resortes. Estos se mueven por medio de un hilo de alambre, que pasando por un pie de la mesa va á parar debajo dal teatro, ó detras de un tabique. El compañero del que hace los juegos, tira esos alambres, segun los casos, para dar movimiento á las piezas movibles que

Digitized by Google

esten ocultas en el pedestal de la figura y que terminen en su base: con esto dan á la figura diferentes movimientos, del mismo modo que hace dar la hora en un relox de repiticion, apretando el boton de la caja. El jugador presenta una baraja de naipes dispuestos por un órden que sepa de memoria: hace sacar un naipe, y cortando en el parage en donde estaba el naipe, coloca debajo del juego la que la precedia inmediatamente. Le es muy fácil dando una mirada á hurtadillas á la carta que está en el fondo de la baraja conocer el naipe que se ha sacado. Entonces para preguntar al Turco cual es ese naipe, el jugador se sirve de espresiones cuyas primeras letras indiquen el número y el palo del naipe. Por este mismo mecanismo se hace responder á la figura á las preguntas que se le hacen; por ejemplo se le presenta una caja con varias cajitas y una figurita de madera, se dice á uno de la compañia que meta la figura en la cajita que quiera. La caja tiene un fondo de cuero, y por él se siente el peso de la figura.

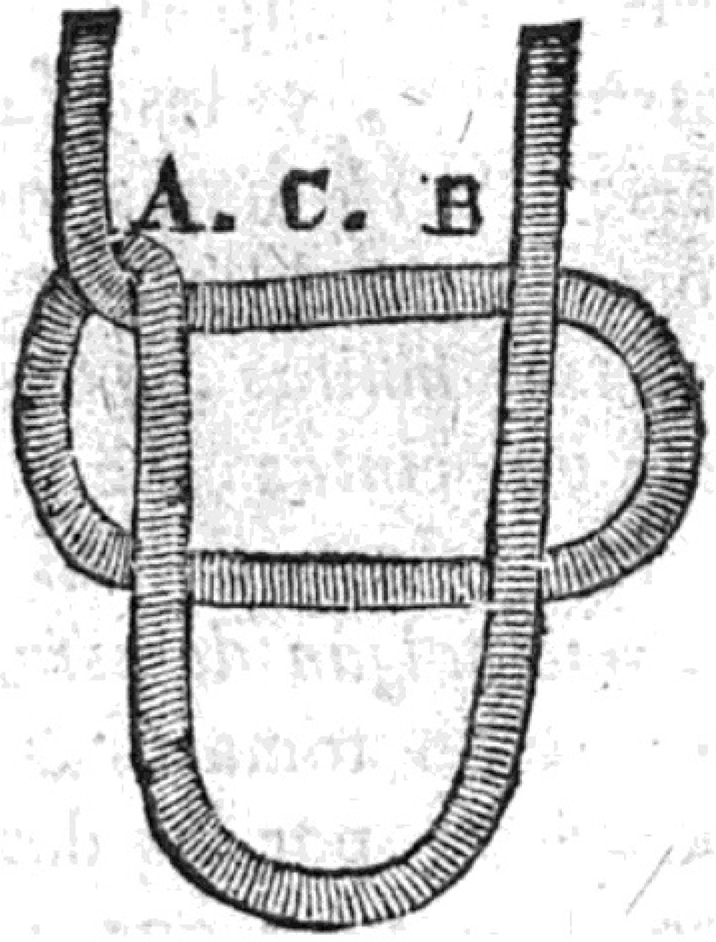
JUEGO DE SACAR TRES CUENTAS, *ó bolitas de dentro de dos cintas, sin romperlas, teniéndolas asidas dos sugetos, cada uno por su lado.*



Mandarás hacer tres bolitas del grandor de una nuez, y las harás un ahujero á cada una, que sea grandecito, y despues tomarás dos cintas largas como de á vara y las pondrás juntas, que esten iguales: despues tomarás un poco de hilo delgadito del mismo color y las atarás por enmedio, de la suerte que estan en la letra A: despues tomarás los dos cabos de una misma cinta y los pondrás juntos, y harás de la otra lo mismo, poniéndolas como estan en la letra B; y despues tomarás los dos cabos de una misma cinta, y los pasarás juntos por dentro de los ahujeros de las tres bolitas, y harás, que tapen la juntura de las cintas, y de esta suerte te las pondrás en la bolsa prevenidas.

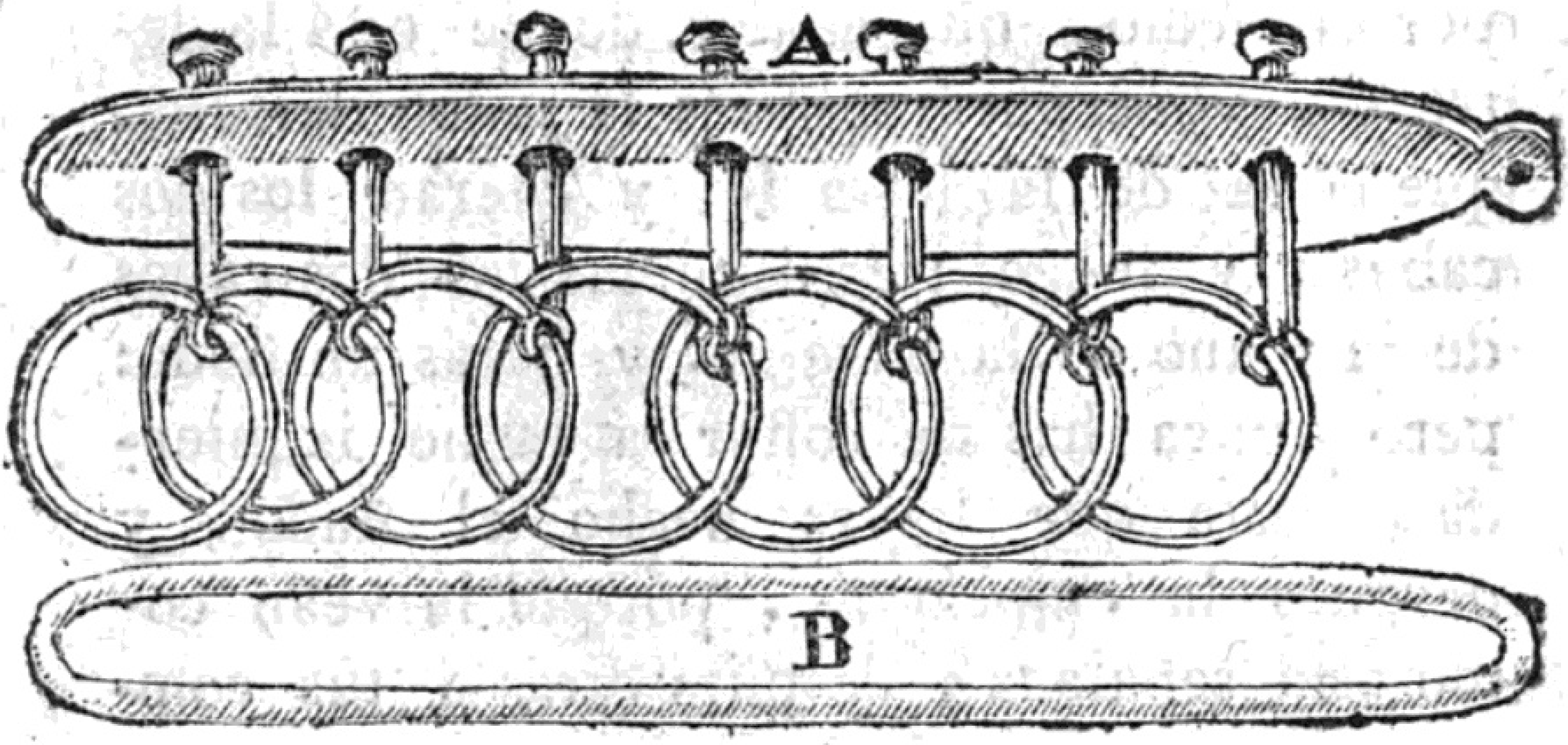
Cuando vayas á hacer este juego las sacarás, diciendo: *Señores, ya ven ustedes, que estas tres bolitas estan dentro de estas dos cintas*; y darás á un compañero dos cabos y al otro los otros dos, y les dirás que tengan bien fuerte; pero harás que no tiren, porque se romperia el hilo, y luego dirás: *Señores, estas tres bolitas, que estan puestas dentro de estas dos cintas, haremos, que por la virtud de los polvos de mi señora doña Perlinpinpin, que salgan de estas dos cintas*; y al mismo tiempo tomarás una de cada mano y las correrás por las dos cintas, dejando la de enmedio para que tope la juntura, y luego tomarás un cabo de cada compañero y harás un ñudo, como está en la figura de la letra C, y volverás á dar los cabos á cada compañero el suyo, y despues tomarás las tres bolitas juntas con una mano, y con la otra harás como que le echas los polvos, y les dirás que tengan bien fuerte, y tirarás hasta que se rompa el hilo por lo atado; y verán como han salido las tres bolitas por enmedio de las dos cintas sin romperlas.

JUEGO PARA HACER CORTAR UNA *çinta, y despues de un soplo volverla á juntar.*



Tomarás una cinta, y la enseñarás estendida, porque vean que está entera, y dirás: *Señores, miren esta cinta, ya ven que está entera, pues verán ustedes como la corto, y despues en un soplo la he de volver á juntar;* y luego con ligereza la pondrás de la suerte que está pintada, teniéndola con dos dedos de la mano izquierda por donde está la letra A, tapando la vuelta que hace, y al mismo tiempo la tomarás con la otra mano por donde está la letra B, y harás que no se vean sino los cabos de la cinta, y lo demas lo dejarás colgado, y luego dirás á uno de los dos compañeros, que la corte por el medio, que es por donde está la letra C, y despues soltarás la mano derecha, que es la de la letra B, y caerán los dos cabos; y luego irás á tomar los dos cabos de la mano de la letra A, y harás un ñudo: pero nunca has de soltar la mano izquierda, hasta que hayas hecho el ñudo, y despues la empezarás, porque la vean como está señalada: despues dirás á tus compañeros, que tenga cada uno por una punta y bien tirantes; despues cubrirás el ñudo con la mano izquierda, y con la otra harás, como que le echas los polvos y dirás: *Por la virtud de los polvos de mi señora doña Perlinpinpin, mando que se vuelva á juntar*. Y luego irás arrastrando la mano izquierda por la cinta, llevándote el ñudo, y dirás á tu compañero del lado izquierdo, que suelte la mano, y es porque pases el ñudo, y despues te esconderás el ñudo en la bolsa, y verán como está entera y sin estar añadida.

JUEGO DEL ÑUDO GORDIANO, Ó lazo de las sortijas enredadas.



Mandarás hacer un hierro largo, que tenga siete ahujeros, distante el uno del otro el hueco de un dedo ó de media sortija, y pase por el ahujero holgado, pero que no pueda salir de él, y harás enlazar cada sortija en el clavito de la inmediata, como está figurado en la letra A, advirtiendo que pueden ser las sortijas en mas número, como siempre sean nones. Despues mandarás hacer otro hierro de dos baritas, mas largo, que el de las sortijas, y que esté cerrado por ambos lados, pero de modo, que quepan en él holgadamente las sortijas, como se figura en la letra B.

Este juego consiste en enlazar las sortijas en el hierro largo, de manera, que no se puedan separar: aunque es dificil de esplicar el modo, por las muchas veces, que es preciso poner y quitar las sortijas, tanto, que solo el uso te podrá enseñar: no obstante observarás estas reglas, que con ellas conseguirás el fin, acompañadas de la aplicacion.

Primeramente has de observar, que se empieza por donde estan las sortijas pendientes; y para introducir cualquiera sortija, ha de ser entrándola por el medio de la parte de abajo del hierro largo, y trayéndola hasta la punta de él por donde se enlaza, y al contrario para sacarla.

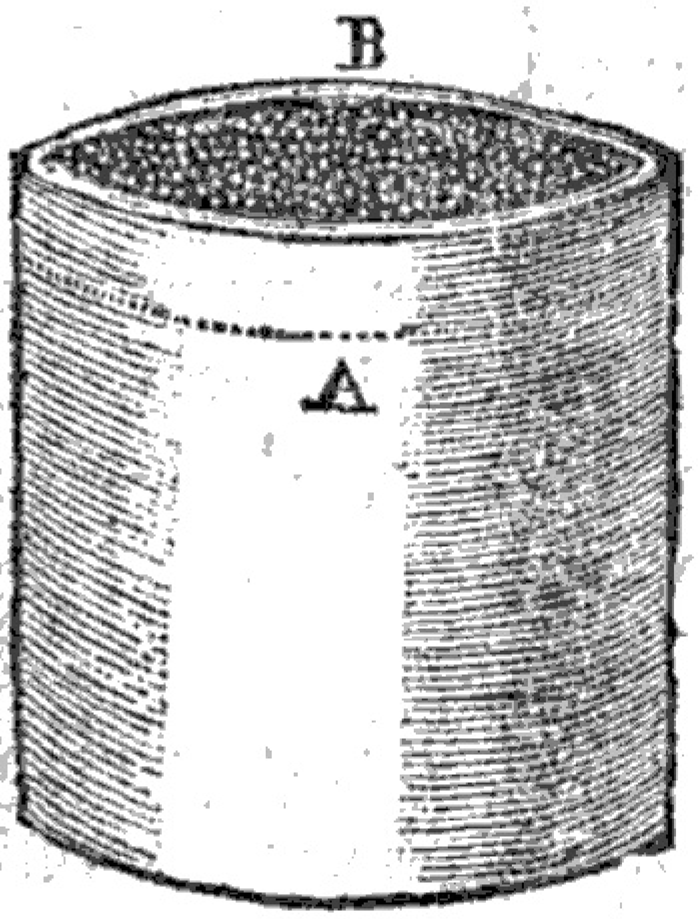
Lo segundo, que para introducir, ó sacar cualquiera sortija, es preciso, que la de delante esté puesta en el hierro sola.

Lo tercero, que para introducir, ó sacar cualquiera sortija, se han de hacer y deshacer todas las de delante, hasta que quede sola la que está antes, de la que se quiere sacar ó introducir.

Lo cuarto, que despues de sacar, ó introducir cada sortija, se vuelve de nuevo al principio, introduciendo las dos primeras, y consiguientemente las que se siguen, que se vuelven á deshacer, hasta donde conviene introducir, ó sacar.

Y últimamente, que despues de puestas las dos primeras sortijas, siempre que se haya de introducir, ó sacar la tercera, quinta y séptima, se ha de principiar quitando sola la primera; y habiendo de ser la cuarta ó sexta, se ha de empezar quitando las dos primeras á un tiempo, observando, que siempre ha de salir primero la tercera, y despues la quinta, y luego la cuarta, y siempre por cada una es necesario (como se ha dicho) hacer y deshacer las que estuviesen delante, guardando las mismas reglas.

JUEGO DE DOS VASOS DE HOJA de lata, para llenar el uno de alpiste y despues hacer que en un soplo se pase al otro; hacerlos parecer llenos, y despues hacerlos parecer vacíos.



Mandarás hacer otro vaso de hoja de lata, (como el que mandaste hacer para el juego de la campanilla) haciendo que el suelo de abajo esté en el puesto donde se señala la letra A, y despues le pegarás un poco de alpiste en el parage donde está la letra B, de la misma suerte, que lo hiciste con el vaso del juego de la campanilla, haciendo que los dos sean iguales, y que no tenga diferencia el uno del otro, y despues los guardarás en la bolsa.

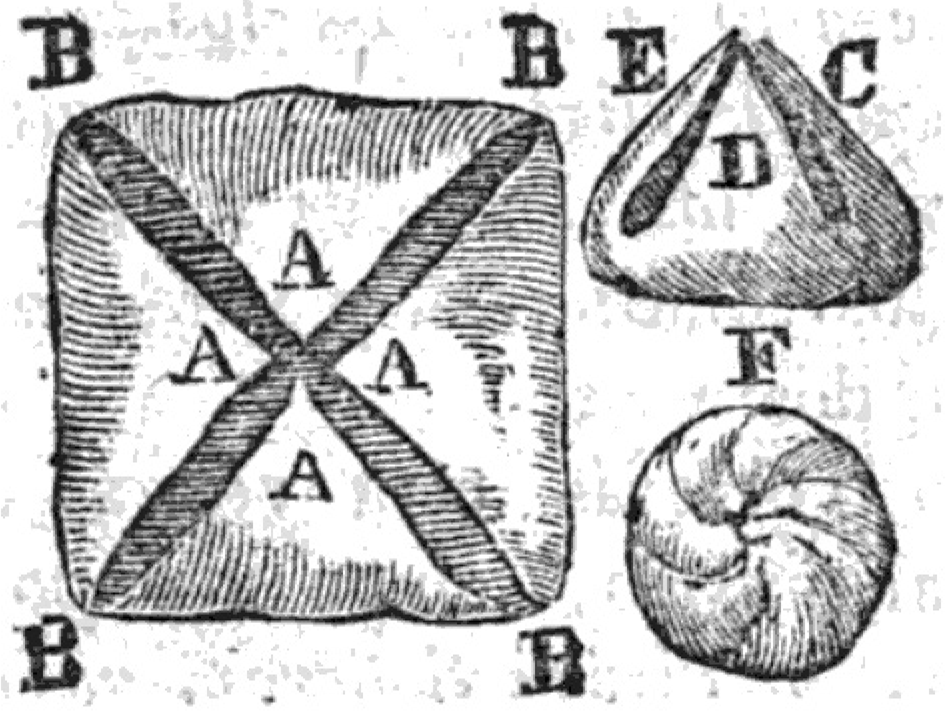
Cuando hagas este juego, sacarás los dos vasos boca abajo, haciendo que no se vea el alpiste, y los pondrás encima la mesa y dirás: *Señores, miren ustedes estos dos vasos, que no tienen nada; pues ahora verán como lleno el uno de alpiste*: y al instante sacarás el alpiste de la bolsa, y con la otra mano tomarás el vaso del lado izquierdo, y le pondrás un poco encima del que está pegado, y esto lo harás con ligereza, que no vean el alpiste, que está pegado, y despues lo volverás en el mismo puesto y dirás: *Señores, ya ven como este vaso del lado izquierdo está lleno, y el otro no tiene nada*: luego tomarás dos sombreros, y cubrirás los dos vasos, volviendo el que está boca arriba, poniéndolo boca abajo; y el otro que está boca abajo, lo pondrás boca arriba; y despues dirás: *Señores, ya han visto, que este vaso del lado izquierdo está lleno, y el otro no tiene nada; pues haré, que con la virtud de los polvos de mi señora doña Perlinpinpin, que el alpiste se pase al otro vaso*: despues levantarás los sombreros, y verán como el alpiste se ha pasado de un vaso al otro.

Volverás á cubrir los vasos con los sombreros, y al mismo tiempo volverás el vaso que está vacío por el otro lado, y dirás: *Señores, ya han visto ustedes, que el uno está vacío, y el otro está lleno; pues haré que con la virtud de los polvos de mi señora doña Perlinpinpin se multiplique el alpiste, y que los dos esten llenos*: luego levantarás los sombreros, y verán como estan llenos los dos vasos.

Luego volverás otra vez á cubrir los vasos, y al mismo tiempo los pondrás boca arriba, y dirás: *Señores, ya han visto ustedes, que los dos vasos estan llenos; pues haré, que con un soplo, que yo les dé, se vaya luego el alpiste á mi bolsa*: luego soplarás y levantarás los sombreros, y verán como están vacíos.

Digitized by Google

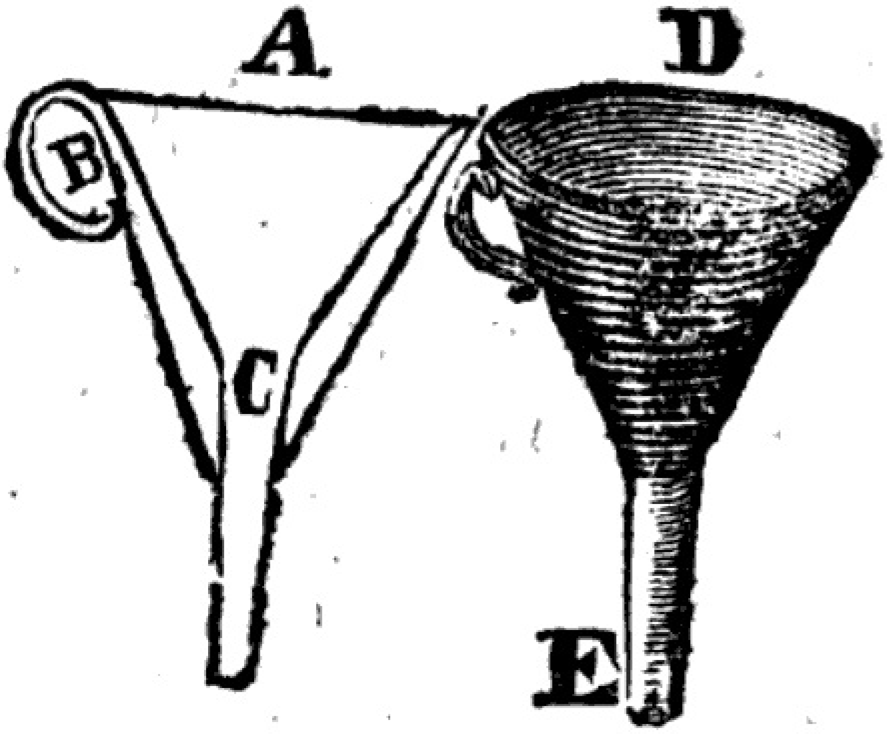
JUEGO PARA HACER UN ÑUDO *á un pañuelo, que no lo sepan deshacer.*



Tomarás un pañuelo, y lo pondrás encima de una mesa estendido; despues tomarás las cuatro puntas, y las pondrás al medio, de la suerte, que lo señalan las letras A: despues tomarás las cuatro esquinas de las letras B, y las pondrás de la misma manera, que has puesto las otras. Despues pondrás las otras esquinas que quedan de la misma suerte, que has hecho antes; luego tomarás las cuatro esquinas, que has puesto últimamente con cuatro dedos de la mano izquierda, haciendo que cada dedo tenga una esquina, y quedará el pañuelo como está señalado en las letras C, D, E. Luego con los dedos de la mano derecha tomarás el lienzo por encima de la esquina de la letra C, y con el dedo pulgar de la dicha mano derecha pondrás la mitad de la esquina de la letra D, dentro de la propia esquina de la letra C, y para entrarle, tirarás la de la dicha letra D, hácia mano derecha; y la de la letra C, hácia mano izquierda, ambas á dos á un tiempo: despues tomarás la esquina de la letra D, (tomando siempre el lienzo de encima) y pondrás la mitad de la esquina de la letra E dentro de la esquina de la letra D, luego pondrás la otra de la misma suerte: despues que las hayas puesto todas cuatro, empezarás otra vez por la primera, que es la dé la dicha letra C, y esta la desharás un poco para ponerla dentro de la letra D, y harás lo mismo con las otras tres. Despues que ya estarán todas cuatro, volverás á empezar por la primera, y tomarás un doble y lo desharás un poco, y le pondrás dentro el doble, que se sigue, tirando bien, siempre hácia la mano izquierda, y continuarás en deshacer un doble, poniendo otro, hasta que el pañuelo quede duro y redondo como una pelota, como está señalado el de letra F: y despues lo guardarás en la bolsa, advirtiendo, que dentro del pañuelo puedes poner cualquiera cosa.

Cuando hagas este juego, sacarás el pañuelo ya prevenido, y dirás: *Señores, miren ustedes este pañuelo; pues dentro hay unos dulces muy buenos, los cuales han venido de Indias.* Luego le darás para que lo deshagan, y verás, que si está bien fuerte y bien hecho, no lo sabrán deshacer.

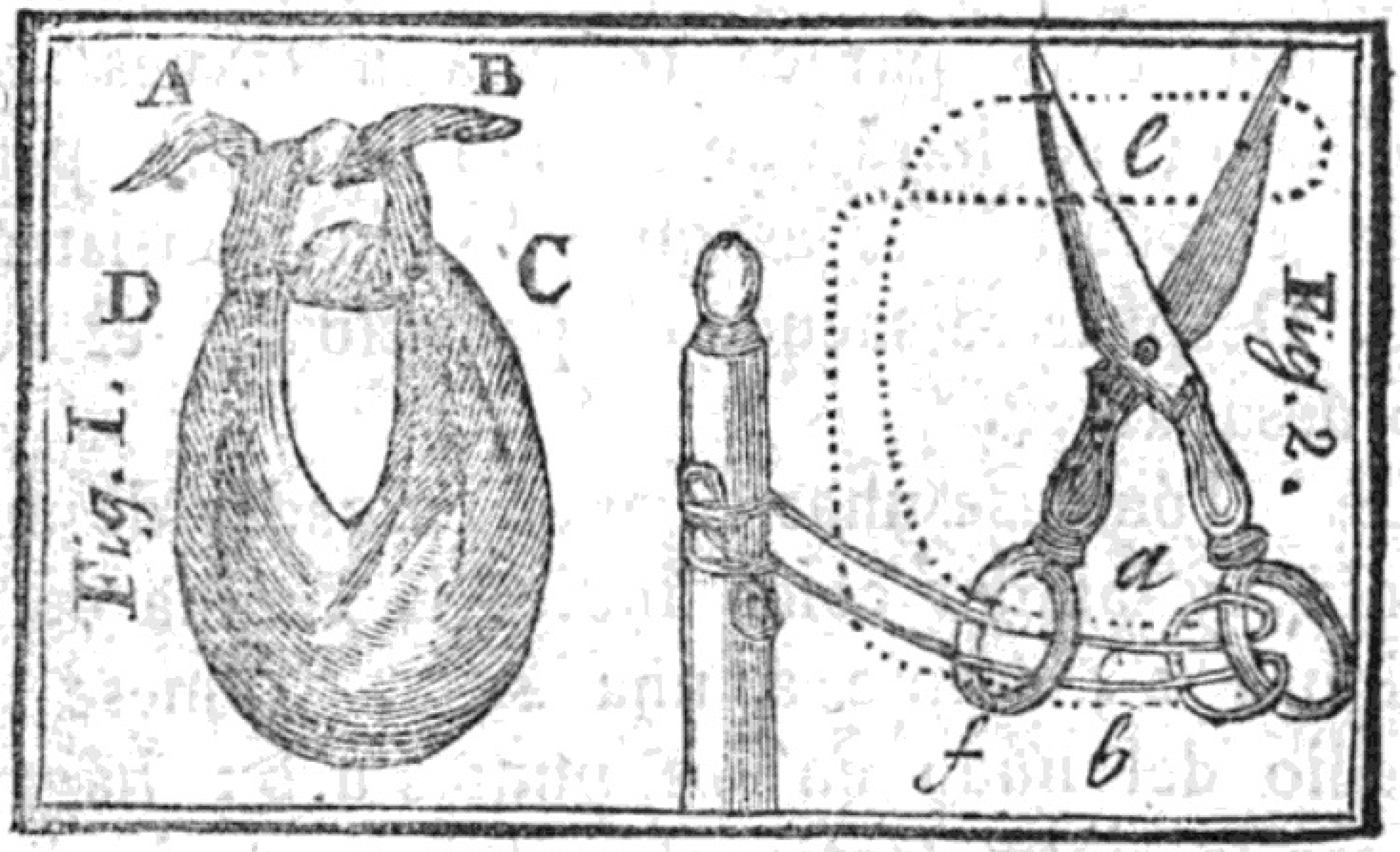
JUEGO DE UN EMBUDO PARA beber vino ó agua con él, y despues hacerlo salir por la frente.



Mandarás hacer dos embudos juntos, el uno dentro del otro, y no mas que un cañon abajo, de la suerte, que está el de la letra A, y despues le harás un ahujero muy pequeñito, que no se conozca, en el parage donde está la letra B, en donde verás un puntico adentro de la asa, ó agarradero; y despues harás otro ahujerito por la parte de adentro, adonde verás otro puntico, que está cerca de la letra C, y el embudo ha de estar concluido, como está el de la letra D.

Cuando hagas este juego, pedirás un poco de vino ó de agua, y sacarás tu embudo y lo enseñarás, porque vean como está hecho, despues lo tomarás con la mano izquierda, y con un dedo taparás el ahujero de donde está la letra E, y despues le llenarás de vino ó agua, y tendrás destapado el ahujerito de abajo del asa, y harás un poco de tiempo, diciendo algunas palabras, porque se vayan llenando los dos embudos por el otro ahujerito, y cuando conozcas que está lleno, le añadirás un poco mas, y despues beberás un poco, y darás de beber á tus compañeros, brindando á la salud de los señores; pero nunca dejes el embudo de la mano, tapando el ahujerito de abajo con un dedo, y despues que hayan bebido, tomarás el embudo con la mano derecha, y con un dedo taparás el ahujerito de la asa, y dejarás estar los otros abiertos, y despues enseñarás el embudo, porque vean, que no ha quedado nada y dirás: *Señores, ya ven como no ha quedado nada, y que todo lo hemos bebido; pues verán ustedes como me hago un ahujero en la frente con esta lezna, para que salga el vino que yo he bebido*: luego tomarás la lezna con la otra mano, y harás, como que te haces un ahujero en la frente, y pondrás el embudo en donde has hecho el ahujero, y levantarás el dedo, con que tienes tapado el ahujerito de la asa, y verán como va saliendo el vino ó agua que te has bebido, y harás que caiga dentro de un vaso, y despues que haya salido un poco, volverás á tapar el ahujerito, para que quede vino ó agua, para hacer lo mismo á los compañeros de sacarles el vino por la frente. Para hacer este juego, se necesita de grande parola, quiero decir, muchas palabras, porque mientras se llena el embudo de agua ó vino, se haga tiempo, y se dicen algunas palabras, como v. gr. *Señores, este es el vaso, con que yo bebo, cuando voy de camino, y es un vaso hecho á la moda y es de plata blanca, &c.*

JUEGO DE UN PAÑUELO ATADO,
y de unas tijeras sueltas.

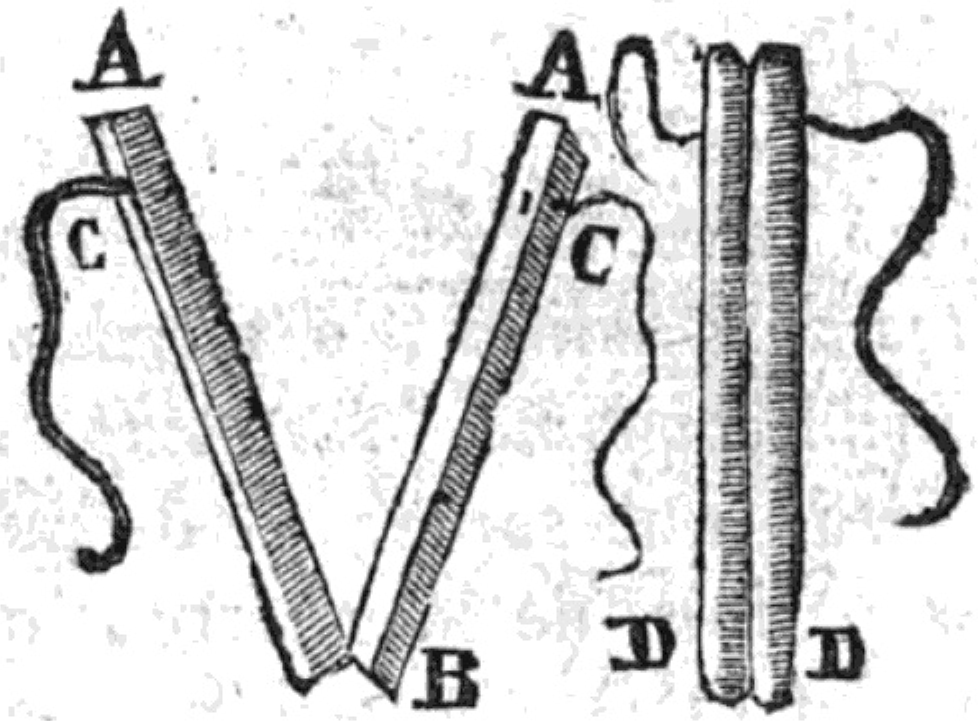


Hágase el primer nudo C y D, (Fig. 1) en un pañuelo sin apretarlo, cuidando de llevar el cabo que se tiene con la mano izquierda detras del que está en la derecha. Hágase un segundo nudo en sentido contrario, es decir, haciendo que el cabo que está en la derecha pase detras del de la izquierda, y apriétese firme, tirando el cabo B y la parte C. Como B y C, pertenecen al mismo lado del pañuelo, no se puede tirar sin hacerle perder la forma tortuosa que el nudo le habia dado. El lado

A y D, hace al rededor de la otra punta un lazo corredizo. Envuélvase este nudo en medio del pañuelo, y se le hace pasar con el pulgar y el índice, y se suelta enteramente la parte B C. En este estado la forma del nudo parece todavía á traves del pañuelo; se hará que alguno lo toque para que el público se asegure de su consistencia. Despues se sacude el pañuelo, y el nudo desaparece.

2 Tómanse unas tigeras colgadas de una cinta, y atadas como indica la lámina de la Figura 2, átense á una silla. Tómese el medio del nudo en los puntos a.b; hágase pasar la cinta dentro el anillo c, y siguiendo la línea puntuada, llévese hasta la punta de la tigera e, y luego á los dos anillos f. Hecho esto las tigeras quedarán separadas de la cinta.

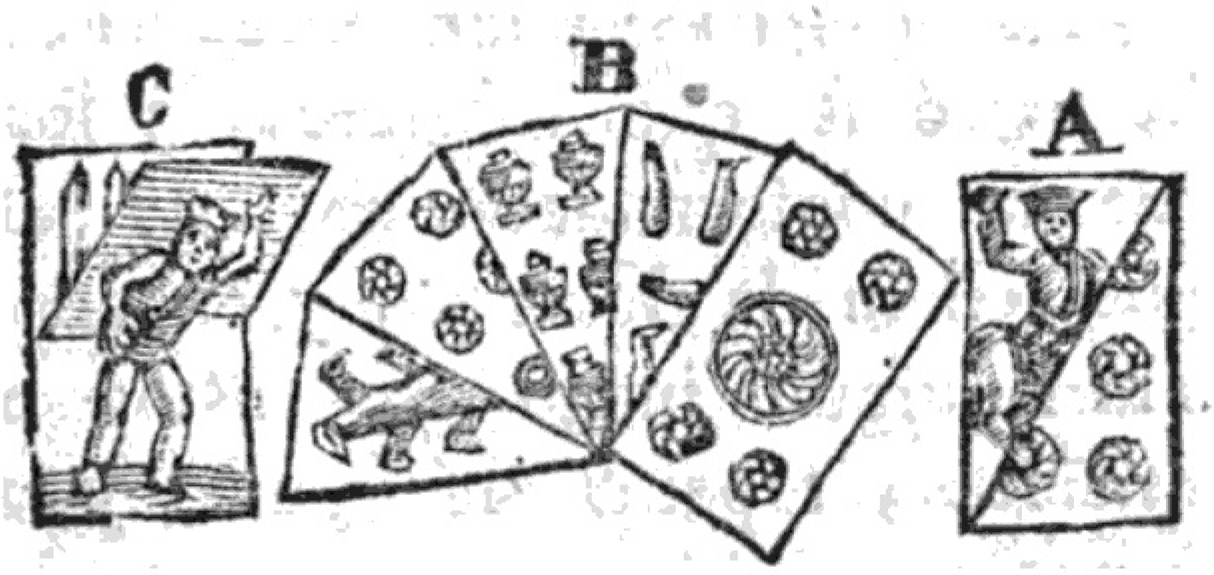
JUEGO DE UNAS MORDAZAS, PARA *hacer parecer, que tiene un cordel traspasado por la boca, y figurar, que sale por debajo de la barba.*



Mandarás hacer dos palitos del largor de un palmo, y les harás unos ahujeros por el largo, empezando por las letras A, hasta la B; despues harás otros dos travesados, que se encuentren con los otros, y despues tomarás un cordelito, y lo pasarás por dentro de los dos palitos, y harás que los cabos salgan por donde estan las letras C; y á los otros de la parte de adentro los pegarás unos cabitos del cordel, porque parezca, que por esa parte se ha cortado el dicho cordel, y los dos ahujeritos donde estan las letras A, los taparás con un poco de madera, que no se conozcan, y de esta forma los tendrás en la bolsa prevenidos.

Cuando hagas este juego sacarás los dos palitos juntos con la mano izquierda por donde estan las letras D, sin quitar nunca la mano, porque no vean correr el cordel por abajo, y los enseñarás tirando el cordel por un lado y otro, diciendo: *Señores, miren este cordel como está pasado por estos dos palitos, ó mordazas; pues quiero, que mi compañero los rompa de un soplo*, y le dirás que sople; y despues abrirás los dos palitos de la suerte, que estan los de las letras A, y verán que está el cordel roto; y para juntarlo volverás á decir que sople y los juntarás; y volviendo á tirar el cordel como antes, dirás: *Señores, ahora quiero poner estas mordazas al otro compañero*; y diciéndole, que abra la boca le pondrás un palo dentro, y el otro debajo la barba, y tirarás el cordel por un lado y otro, y parecerá que pasa el cordel por dentro de la boca, y que le sale por debajo de la barba.

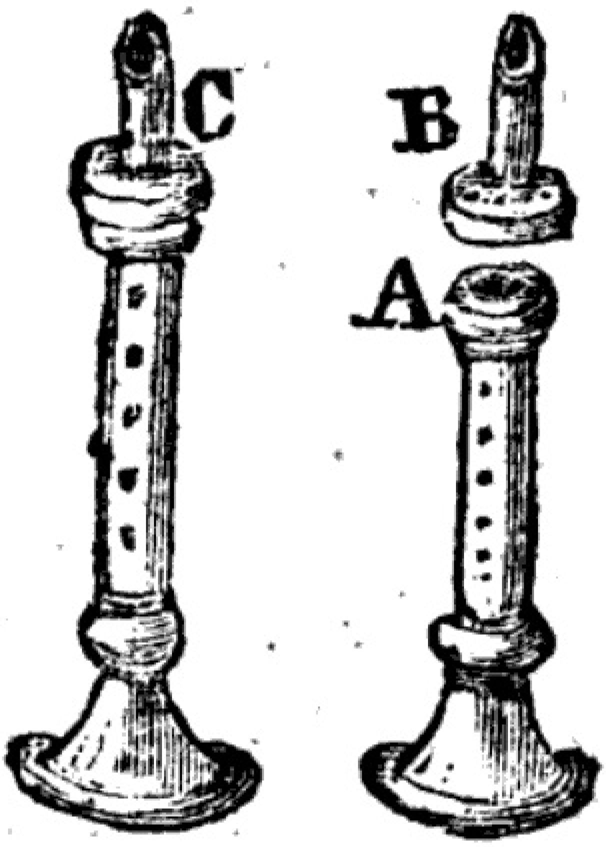
JUEGO DE UNOS NAIPES cortados, con los cuales se pueden hacer muchos.



Mandarás hacer unos naipes cortados, y harás, que la mitad sea una figura, y que la otra mitad sea otra cosa, y les podrás pintar lo que tú quisieres, y en fin han de ser como el que señala la letra A; y cuando hagas algun juego con estos naipes, los enseñarás de la suerte, que te lo muestra la letra B; y para que se muden en otra cosa, los volverás de arriba á abajo con ligereza, y los enseñarás de la misma suerte, que has hecho antes, y estarán mudadas todas las figuras, menos el naipe, que está á la vista, el cual has de procurar, que no sea figura, porque se conoceria que los habias vuelto; y si ser puede, que sea un cinco, ó un cuatro, ó un tres, &c.

Otra moda de naipes hay cortados, los cuales mandarás hacer de suerte, que la mitad esten despegados, y por entremedias les pegarás una Madama, ó un Caballero, ó lo que quisieres, y los pondrás de la conformidad que está el naipe, que señala la letra C; y cuando quieras hacer algun juego con estos naipes, los enseñarás, tapando la figura, y verán, que es una carta blanca, la cual darás á uno de los que están mirando, diciéndole, que la esconda sin mirarla, y darás otros naipes á los otros que estan mirando, diciéndoles, que no los miren, hasta que tú se los pidas, y despues irás al primero, y le pedirás el naipe, y así que te le dé, descubrirás la figura con ligereza que no lo comprehendan, y la enseñarás, y verán como se ha mudado; y harás lo mismo con los demas: advirtiendo, que con estos naipes puedes sacar muchas diferencias de juegos buenos, que por no ser prolijo en su esplicacion, no los pongo: ademas que la práctica, ó ejercicio te lo enseñará.

JUEGO DE DOS FLAUTAS, PARA *que cuando toquen con ellas, tengan las caras de diferentes colores.*

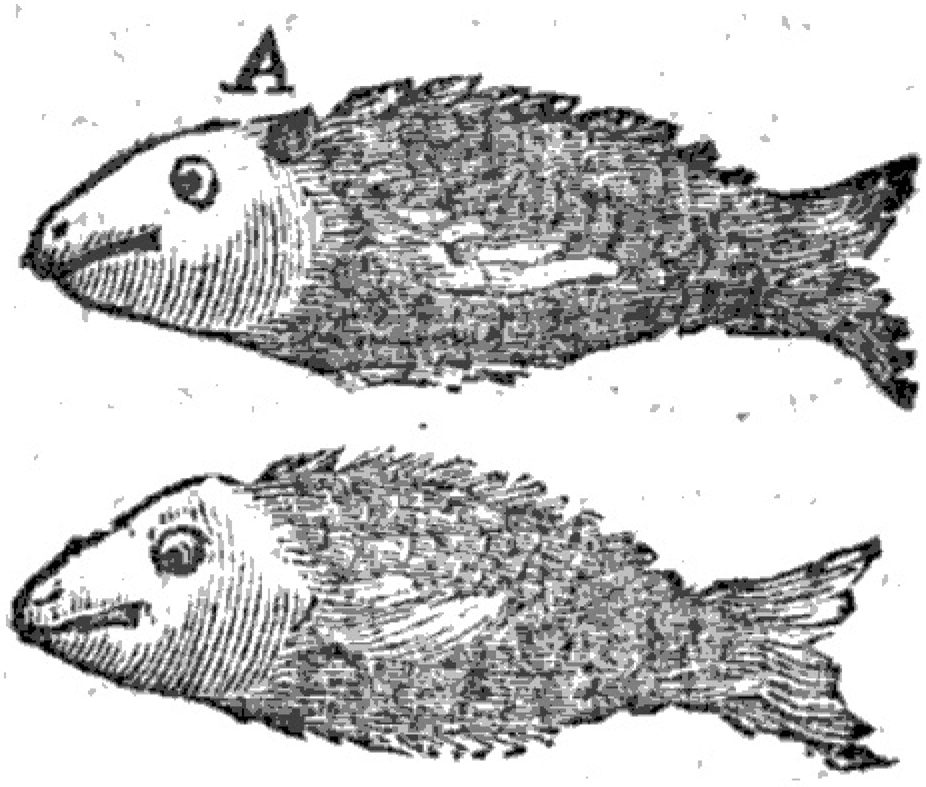


Mandarás hacer dos flautas en dos piezas, y encima de la pieza larga harás que esté hecha como una caja redonda de tomar tabaco, y sin tener ahujero, de la suerte que está en la letra A, y la otra pieza, que es la tapa, que se junta con la caja, harás que tenga cuatro ahujeritos por arriba, y al medio un cañon que la traspase, como está el de la pieza de la letra B; y en el cañon le pondrás su lengüeta, y despues le pondrás un poco de harina dentro de la caja, y juntarás las dos piezas, como está la figura de la letra C, y luego las guardarás en la bolsa.

Cuando quieras hacer este juego, sacarás las dos flautas y dirás: *Señores, ahora quiero que mis compañeros toquen un instrumento nuevo, que ha venido de Italia.* Luego darás las dos flautas, una á cada compañero y les dirás: *Compañeros, vayan tocando, que yo tambien quiero cantar una letrilla muy buena, para dar gusto á estos Señores.* Y luego harás que toquen, y verán que suenan las flautas, y al mismo tiempo se llenan las caras de harina; y si quieres que las tengan de otros colores, pondrás el color bien molido dentro de las flautas.

Digitized by Google

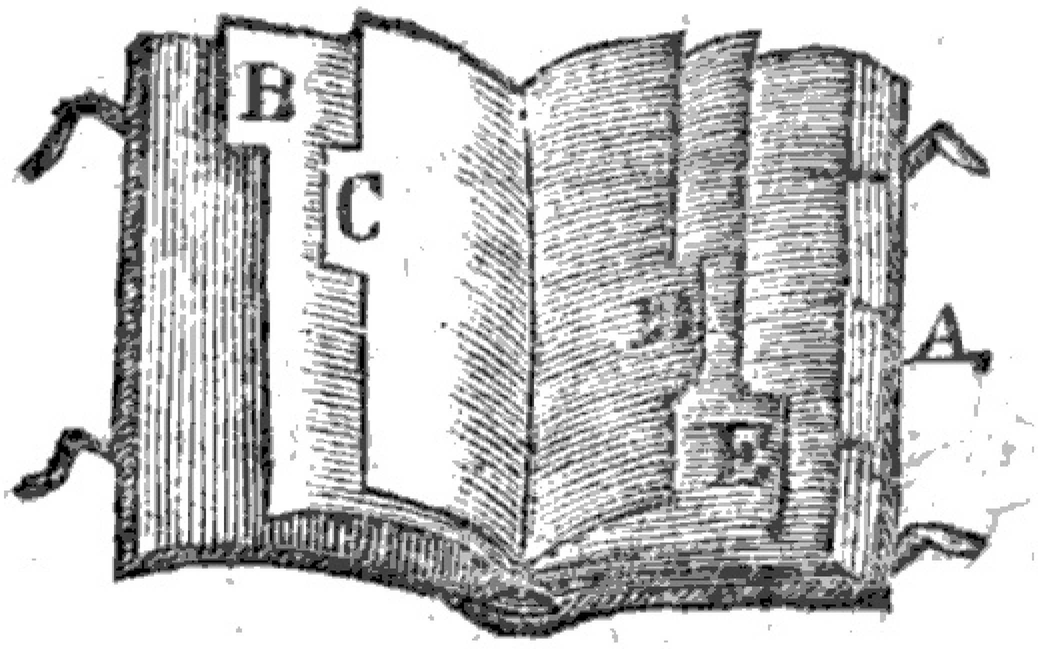
JUEGO DE UNOS PECES, QUE PUESTOS en un barreño de agua, andarán como si fuesen vivos.



Mandarás hacer unos peces pequeñitos de madera, y les harás en la cabeza un ahujero grande, de la conformidad que está el de la letra A, y despues los llenarás de limaduras de azero, que hayan estado tocadas con una piedra iman, y taparás los ahujeritos con un pedacito de madera, porque el agua no entre á mojar el acero, y los harás pintar al oleo, porque la pintura no se vaya con el agua, y hecho esto, los guardarás en la bolsa, juntamente con una piedra iman: advirtiendo, que los peces han de estar llenos de la barriga, porque vayan derechos por el agua.

Cuando hagas este juego, sacarás los peces, y dirás: *Señores, miren ustedes estos peces, que son muy frescos y hermosos, ya los ven; pues verán como andan por el agua, y tambien comen pan.* Y luego pedirás un barreño de agua y un poco de pan, y pondrás los peces en el agua, y verán como andan por entre dos aguas. Luego sacarás de la bolsa el pan que te han dado, y entremedias sacarás la piedra iman, que no lo sepan, y dirás: *Señores, ahora verán ustedes, como se vienen hácia mí, y comen de este pan.* Y luego harás, como que les das de comer, y verán como vienen luego: irás mudando la mano por el rededor del barreño, y los que estarán mirando se creerán, que son vivos, y quedarán admirados de ver tal cosa.

JUEGO DE UN LIBRO, PARA HACER parecer que está todo blanco, y despues hacerle parecer todo escrito, y despues todo de animales volátiles y terrestres, y despues hacerlo que se vuelva todo lleno de caballeros y damas, y otras cosas, &c.



Mandarás hacer un libro en cuarto de papel blanco de marquilla, y tenga lo que menos cien hojas, y despues le harás tres cortes, que pasen todas las hojas del libro, y los harás de la suerte, que estan señalados en donde está la letra A, sin cortar la cubierta, y despues cogerás la primera hoja, y cortarás los tres registros por el largo, dejando el de arriba, y harás que quede la hoja, como está la de la letra E: despues tomarás la segunda hoja, y cortarás los dos registros de abajo y el de arriba, y dejarás el segundo, y harás que quede la hoja como está la de la letra C: despues cogerás la tercera hoja, y le cortarás el registro de abajo, y los dos de arriba y dejarás el tercero, y harás que quede como está la de la letra D, y despues cogerás la cuarta hoja, y le cortarás los tres registros de arriba y dejarás el de abajo, y harás que esté concluida, como está la letra E: en fin, harás lo mismo con las otras hojas de cuatro en cuatro, hasta que esten concluidas todas las hojas del libro: advirtiendo, que los registros han de estar separados el uno del otro el gordor de un real de á ocho; y esto es, porque no se tropiezen las unas hojas con las otras.

Despues que las hayas cortado todas, pintarás galanes, damas, jardines y otras cosas honestas á todas las hojas que tienen el primer registro por arriba: las pintarás en la segunda cara de la hoja, y despues pintarás lo mismo en la hoja que tiene el segundo registro en la primera cara, porque es la que le corresponde, y se ven todas dos á un tiempo.

Despues pintarás á todas las hojas que tienen el segundo registro en la segunda cara, leones, tigres, osos, perros, águilas y pavos &c., y pintarás lo mismo en la primera cara de todas las hojas, que tienen el tercer registro, porque es la que le corresponde.

Despues escribirás en la segunda cara de todas las hojas que tienen el tercer registro, y escribirás tambien en la primera cara de todas las hojas que tienen el último registro, porque tambien es la que le corresponde.

Y dejarás en blanco todas las primeras caras de todas las hojas que tienen el primer registro, y tambien dejarás en blanco todas las segundas caras de todas las hojas que tienen el último registro, porque es la que le corresponde, y estará concluido el libro, y despues lo guardarás en tu bolsa.

Cuando hagas este juego, sacarás el libro y lo tendrás con la mano derecha por la parte de abajo, por donde está cosido y dirás: *Señores, ahora les quiero enseñar un libro de Mágica, y verán como en un instante hago salir varias cosas.* Y luego pondrás el dedo gordo de la mano izquierda en el registro de abajo y dirás: *Señores, ahora quiero, que salga todo el libro en blanco*; y al instante soplarás, llevando el dedo seguido, porque no tropiezes con el otro registro, y saldrán todas las hojas blancas.

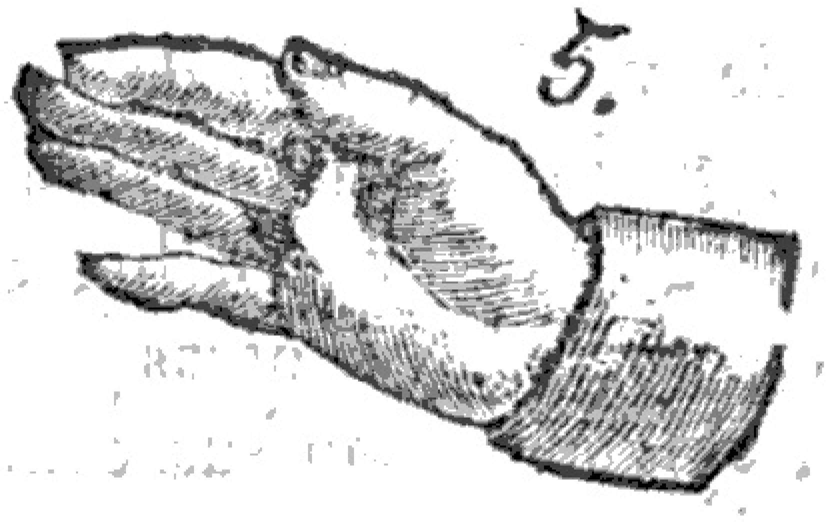
Despues volverás á cerrar el libro, y pondrás el dedo en el segundo registro, empezando por abajo y dirás: *Señores, ahora quiero, que salgan todas lás hojas escritas, tengan ustedes cuenta.* Luego tambien soplarás y llevarás el dedo seguido, y saldrán todas las hojas escritas.

Luego volverás á cerrar el libro, y pondrás el dedo en el tercer registro, empezando por abajo y dirás: *Señores, atiendan ustedes, que quieren que salgan todas suertes de animales volátiles y terrestres.* Luego soplarás y llevarás el dedo seguido como antes, y saldrán de todos animales volátiles y terrestres.

Y luego volverás á cerrar el libro, y pondrás el dedo en el primer registro; empezando por arriba y dirás: *Señores, ahora verán como hago salir caballeros y damas, unos como se van paseando por el campo, otros como se pasean por los jardines, otros por los montes y otros como van en coche, y Señoras como andan con silla de mano; y en* *fin otras muchas cosas.* Y luego soplarás y llevarás el dedo seguido, sin tropezar, y verán como salen caballeros y damas, y otras cosas, &c. Advirtiendo que este libro lo puedes hacer de tantas mutaciones, cuantas tú quieras, añadiéndole mas registros.

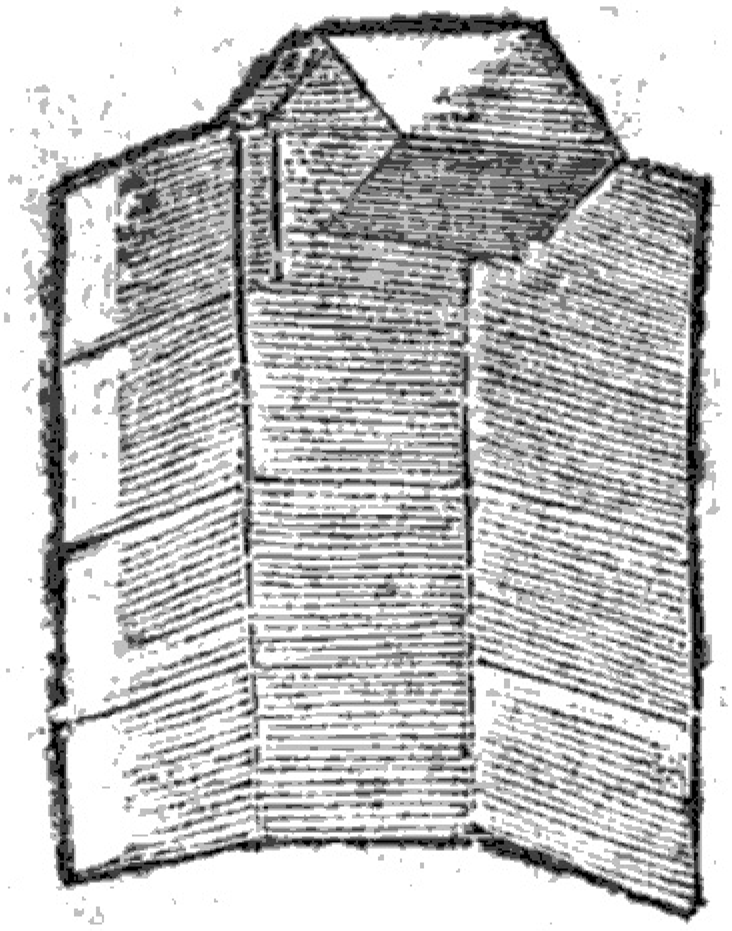
Si no quieres gastar en mandar pintar este libro, tomarás un cuarto de color amarillo, otro de verde, otro de azul y otro de colorado, y los desharás con una poca de agua con goma; y en lugar de galanes, damas, jardines y otras cosas, pintarás montes, calvarios con sus cruces, cipreses, soles, lunas y estrellas &c., y en lugar de leones, tigres, perros, osos, águilas y pabos; pintarás montes con árboles, flores, casas y otras cosas &c., y por fin lo que tú supieres; y aunque parezca muy malo lo que has pintado, no le hace; porque como se enseñan las hojas de paso, no se repara si está bueno, ó malo lo que hay pintado.

JUEGO DE DAR UNA PESETA Á UNA *persona y á otra un ochavo, y despues hacer que al que tiene la peseta, se le vuelva ochavo; y al que tiene el ochavo, se le vuelva peseta.*



Tomarás un ochavo nuevo de los redondos, y lo esconderás en la palma de la mano derecha y cerca del dedo pulgar, y harás que se tenga y que no se vea: luego tomarás una peseta y otro ochavo, y te los pondrás en la mano izquierda y dirás: *Señores, miren ustedes esta peseta y este ochavo: ya los ven: pues yo los quiero dar á ustedes, para que me los guarden.* Luego tomarás la peseta con el dedo pulgar y el index de la mano derecha, haciendo la accion como la mano, que está arriba dibujada, (y si no lo sabes escamotear de la suerte que te he dicho, lo escamotearás con el dedo pulgar y el del medio, arrastrando la peseta con la uña) y dirás á uno de los que estan mirando, que abra la mano, y luego dirás: *Señores, ya ven ustedes esta peseta, pues tengan cuenta como la doy á este caballero para que me la guarde.* Y le darás la peseta en la mano, y al mismo tiempo le dirás que la cierre bien, y despues se la pedirás, y te la volverás á la mano derecha, poniéndôtela en los dos dedos como antes, y dirás: *Señores, yo he vuelto á pedir la peseta á este caballero, porque me parece que ustedes no atendieron, cuando se la dí; y así tengan ustedes cuenta como se la vuelvo á dar.* Luego le dirás, que abra la mano, y que tenga la peseta, y que la cierra bien, y tú harás como que la tiras; y al instante que hagas el movimiento para echársela, le dejarás caer el ochavo, que tienes escondido en la mano derecha; y al mismo tiempo te esconderás la peseta en el puesto donde estaba el ochavo; pero esto lo has de hacer con grande ligereza y brevedad; porque el que tiene el ochavo, se crea que le has dado la peseta, despues tomarás con la misma mano derecha y con los dos dedos el ochavo, que tienes en la mano izquierda, y lo enseñarás, diciendo: *Señores, ahora voy á dar este ochavo á este otro caballero, tengan ustedes cuenta.* Y le dirás que abra la mano, y en vez de tirarle el ochavo, le tirarás la peseta que tienes escondida en la mano, y te quedarás con el ochavo en la mano escondido (haciendo las acciones y movimientos, que has hecho con el otro) y se creerá que tiene el ochavo, y despues dirás: *Señores, ya han visto ustedes como he dado una peseta al primero, y al segundo un ochavo; pues haré que con la virtud de los polvos de mi señora doña Perlinpinpin, que al señor que tiene la peseta, se le vuelva ochavo; y al que tiene el ochavo, se le vuelva peseta.* Luego harás como que les echas los polvos y les dirás, que abran las manos y verán, que al que tiene la peseta, se le ha vuelto un ochavo; y al que tenia un ochavo, se le ha vuelto una peseta.

JUEGO DE ENSEÑAR UN RETRATO de una dama, y despues hacer que se convierta en una calavera.



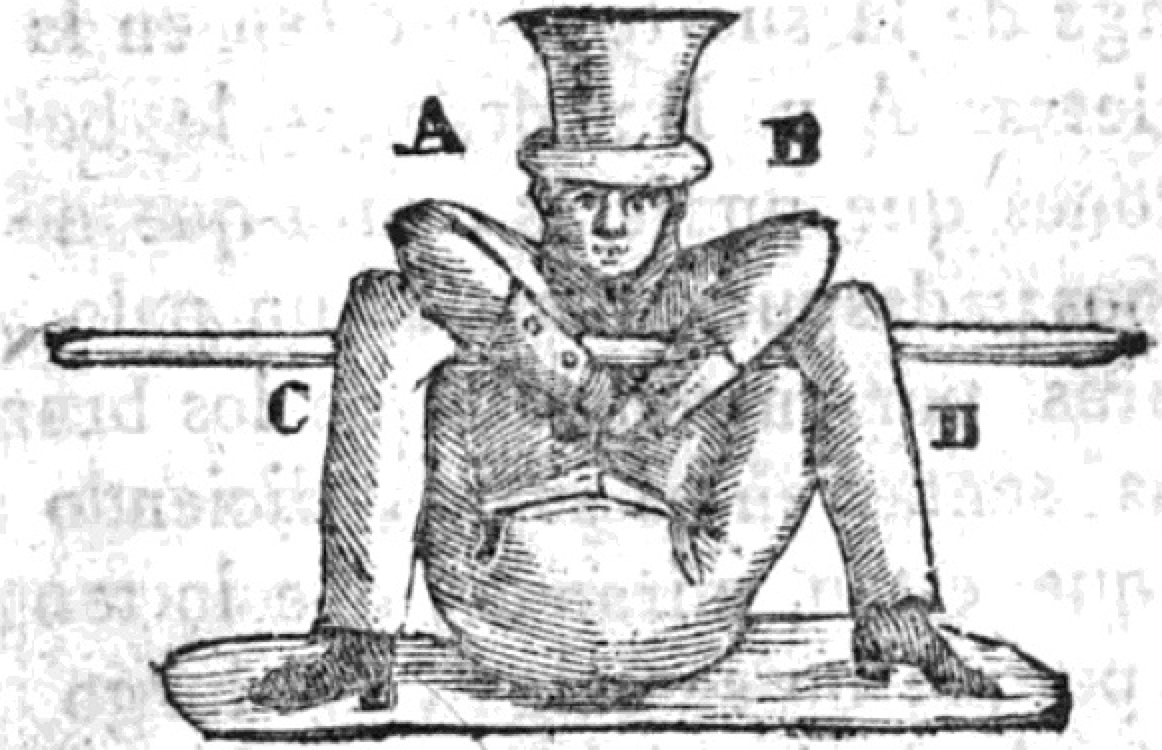
Tomarás un pliego de papel blanco y lo partirás por el medio, y despues el un medio lo doblarás por el largo en tres pliegues, y luego lo doblarás por el traves en cuatro, y quedará doblado como una carta: despues doblarás el otro medio pliego de la misma manera: despues lo pegarás por detras con un poco de almidon ó engrudo, de la suerte que estan pegados en la figura de arriba; y cuando esten enjutos, en el un medio

DE CAT

pliego le pintarás un retrato de una dama hermosa, y al otro medio pliego le pintarás una calavera; (haciendo la misma accion que hace el retrato de la dama) y despues los volverás á doblar como antes, y los guardarás en la bolsa.

Cuando hagas este juego, sacarás el papel bien doblado, y dirás: *Señores, ahora les quiero enseñar un retrato de una dama, que es muy hermosa.* Luego abrirás el papel por el lado donde está el retrato, y lo enseñarás (tapando con los cuatro dedos largos el otro papel de abajo) y dirás: *Señores, mírenlo ustedes bien, que es muy hermoso; pues verán como en un soplo lo hago volver muy feo.* Luego volverás á cerrar y despues soplarás, y con ligereza le darás una vuelta por el otro lado, porque no lo comprehendan, y lo abrirás, diciendo: *Señores, miren ustedes como se ha vuelto tan feo, que parece la muerte.* Despues lo cerrarás y te lo volverás á la bolsa.

JUEGO DE RISA, PARA ATAR Á uno de cabeza, manos y pies con un palo, sin que se pueda mover.



Para dar fin á los juegos de manos te he querido poner este, el cual es de risa para los que estan mirando.

Tomarás un palo largo de tres varas, ó de dos y media, y dirás: *Señores, hay alguno de ustedes, que quiera apostar, que con este palo lo ato de cabeza, manos y pies, sin hacerle mal alguno; y que al mismo tiempo hago, que todas las Señoras presentes se encuentren con un pie calzado y otro descalzo?* Estas preguntas harás, porque haya alguno que por ver esta grande habilidad se deje atar: luego le dirás que se botone la casaca ó chupa, dejando tres ó cuatro botones por echar, y que tenga botonados por arriba tres ó cuatro, despues le dirás que se ponga las manos cruzadas dentro de la chupa ó casaca; y que levante bien los codos, y que los ponga de la suerte que estan en la figura de las letras A y B; despues le botonarás los botones que pudieres, para que no saque las manos; despues tomarás un palo, y se lo pasarás por entremedias de los brazos, y lo harás sentar en el suelo, diciendo á uno de los que estan mirando, que lo tenga por detras porque no se caiga, y luego le levantarás el pie izquierdo, y lo pasarás por encima del palo, dejándolo como está el de la letra C; despues retirarás el palo al lado izquierdo poco á poco, por no hacerle mal, y luego despues le levantarás el pie derecho, y le pasarás por encima del palo, y despues volverás á poner el palo poco á poco de la suerte que estaba, dejando la pierna como está en la letra D, y el palo ha de estar de medio á medio, despues le bajarás la cabeza hácia el suelo, y verás como levanta las piernas; luego dirás á las Señoras, que se quiten un zapato y que vengan á darle el besamanos, y de que todas hayan ido, le sacarás el palo poco á poco por no hacerle mal y lo desatarás.

OTRO MODO DE HACER JUEGOS *de manos sin la bolsa, y son muy fáciles, que hasta las señoras mugeres los pueden hacer y divertirse entre ellas cuando estan en visita.*

Para que cuando vayas á algun festin, y te importunen ó rueguen hagas alguna habilidad divertida (y en particular si hay señoras damas, que suelen ser curiosas, y tal vez es preciso obedecerlas) te pondré varios juegos, que se pueden hacer sin bolsa, y sin que conozcan que traes algo prevenido para hacerlos.

Y para la ejecucion de lo dicho llevarás en los bolsillos ó faltriqueras unas cuantas bolitas de corcho, para empezar con algunos pasos de los cubiletes, (que bien se pueden hacer con dos ó tres sombreros) y llevarás tambien prevenidas algunas cosas, como son: Un pañuelo de seda con una punta cosida, para poner el cuarto y la sortija: otro pañuelo blanco, con su punta añadida; tambien un pedecito de esponja y una sortija tumbaga; y en fin, lo que te parezca mas á propósito para el caso, aunque muchas cosas suele haberlas en las casas donde se hace.

ESPLICACION DEL MODO QUE SE han de hacer estos juegos de manos.

Primeramente pedirás una mesa con su cubierta: lo segundo si hay dos muchachos te pondrás uno en cada lado por compañeros: lo tercero, pedirás dos ó tres sombreros, y los pondrás encima de la mesa: lo cuarto, pedirás las demas cosas, que se necesitan para los otros juegos: luego te pondrás en tu puesto, al medio de la mesa con tus compañeros, uno en cada lado, y te pondrás bien derecho, haciendo planta; y quitándote el sombrero harás la cortesía, y empezarás la relacion, diciendo: *Seais bien venidos compañeros*, &c. Y en concluyéndola, empezarás los juegos por el de los cubiletes, y despues como se siguen.

Juego de los sombreros y bolitas, con los cuales se pueden hacer muchos y buenos.

Juego de un cuarto, que puesto dentro de un pañuelo, y despues sobre una mesa, hacer que la traspase y caiga debajo dentro de un vaso.

Juego para poner una sortija dentro de un palo, teniendo dos asidos los cabos.

Juego para hacer muchos ñudos á un pañuelo, y en un soplo deshacerlos.

Juego para hacer cortar un pañuelo, y despues en un soplo volverlo á juntar.

Juego para beberse un vaso de vino, y hacer parecer, que sale de la mano por la punta de un cuchillo.

Juego para hacer cortar una cinta, y despues en un soplo volverla á juntar.

Juego para hacer parecer, que una moneda baila dentro de un vaso.

Juego para romper una caña encima de dos vasos llenos de agua.

Juego de poner una servilleta dentro de un vaso y encima una moneda, y despues hacer que caiga dentro del vaso sin romperlo.

Juego de dar una peseta á una persona y á otra un ochavo; y despues hacer que al que tiene la peseta, se le vuelva un ochavo; y al que tiene el ochavo, se le vuelva una peseta.

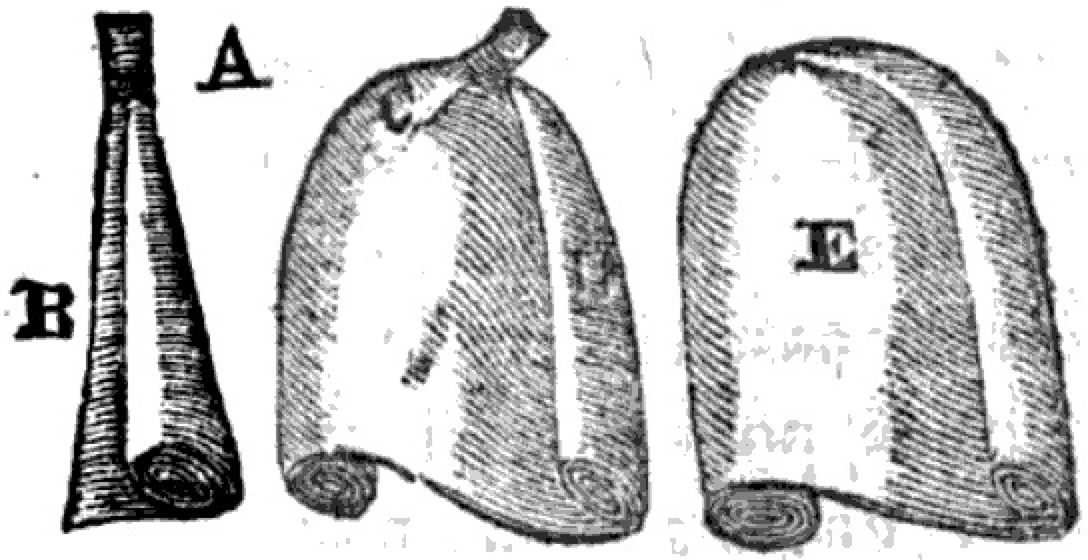
Juego para hacer un ñudo á un pañuelo, que no lo sepan deshacer.

Juego para rollar un pañuelo ó sábana, y no la sabrán deshacer.

Juego de risa, para atar á uno de cabeza, manos y pies con un palo, sin que se pueda mover.

Otros muchos juegos puedes hacer, que no es necesario esplicarlos.

JUEGO PARA ROLLAR UN PAÑUELO ó sábana, y que no la sepan deshacer.



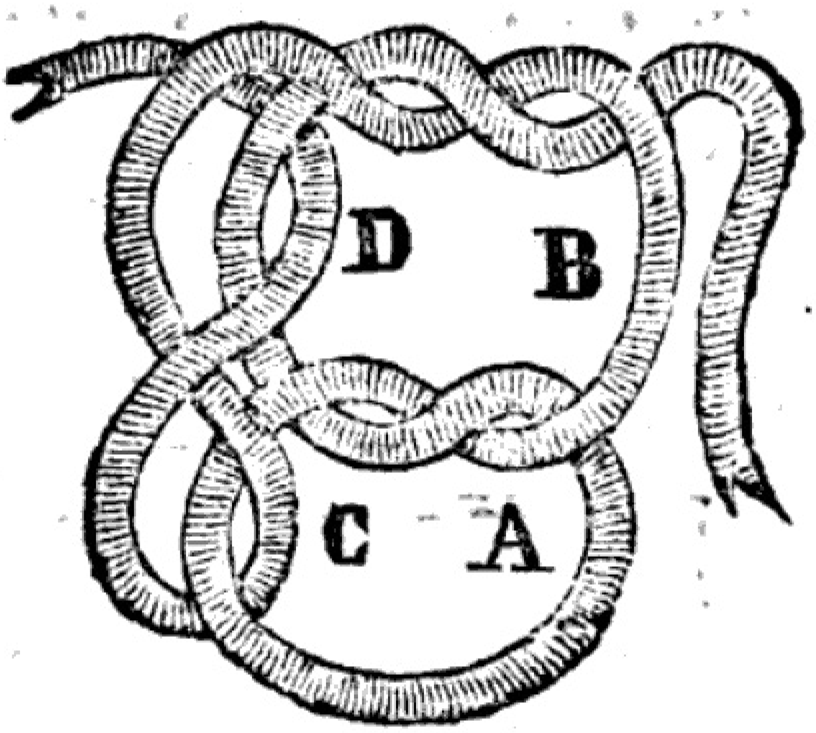
Tomarás un pañuelo y lo rollarás, que esté bien apretado, y despues le atarás con un hilo bien apretado, porque no se deshaga, y lo atarás en el parage donde está la letra A, y despues lo cogerás por donde está la letra B, y lo irás desarrollando bien, y al mismo tiempo harás que se rolle por el otro lado, por donde está la letra C, tirando siempre por arriba, de suerte que vayas tapando ó cubriendo por donde está atado, y al mismo tiempo tirarás por abajo, donde está la letra D, hasta que esté desarrollado mas de la mitad, y que esté el pañuelo de la suerte que está el de la figura de la letra E, y así le guardarás en la bolsa.

Cuando hagas este juego sacarás el pañuelo, diciendo: *Señores, ahora quiero ver si ustedes me sabrán desenredar este pañuelo, que yo con todas mis habilidades nunca he podido*; y le darás para que lo deshagan; y si está bien hecho, verás que al deshacerle por un lado, se rolla por el otro, y nunca le podrán encontrar el fin. Tambien lo puedes hacer con una sábana, y se hace mucho mejor, ó con otra cualquiera cosa.

JUEGO DE UNA HEBRA DE HILO que está entera, hacerla ver que está cortada á pedazos.

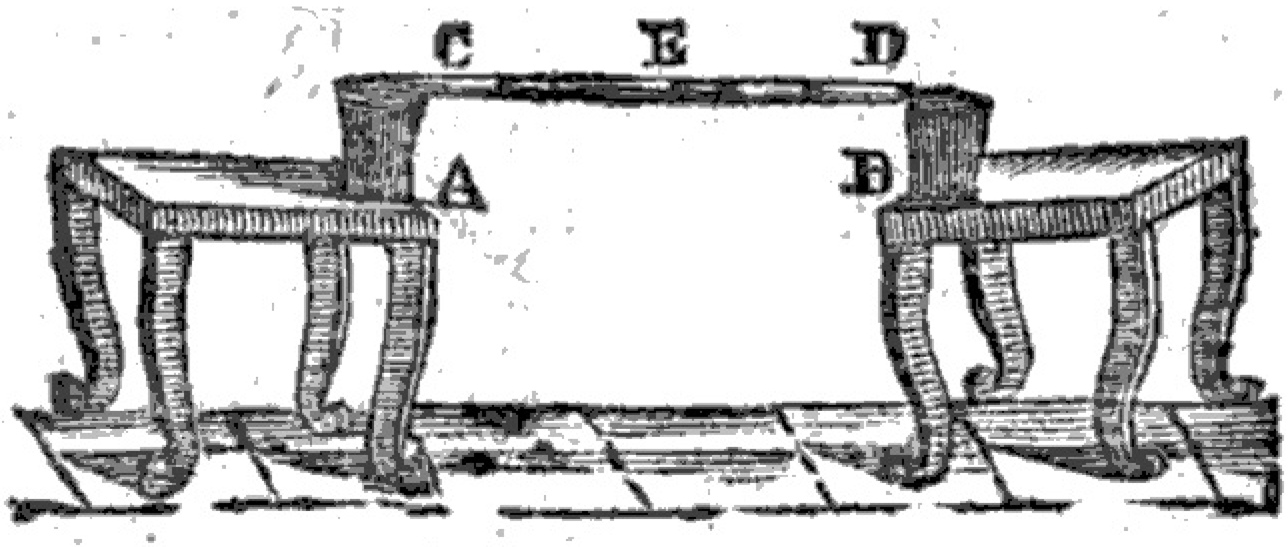
Tomarás una hebra de hilo delgadito, que sea larga de una vara, y la partirás por el medio, y la una mitad la harás pedacitos y la rollarás, ó doblarás con las hiemas de los tres dedos de las manos, que son el pulgar, el index y el del corazon, haciendo que no abulte mas, que si fuese un botoncito de los que suelen poner en las camisas, y la tendrás escondida entre los dos dedos de la mano que quisieres: luego tomarás la otra, teniendo un cabo en cada mano, y la enseñarás, diciendo: *Señores, miren ustedes esta hebrita de hilo como está entera, ahora verán como en un soplo se hace toda pedacitos*: luego la doblarás bien apretadita, como has hecho con la otra, y soplándola, te la esconderás entre los dedos de la mano, que tienes desocupada, y con disimulo y destreza sacarás la otra, y tirando de los cabitos, les parecerá ser verdad, volverás á rollarla, y soplando, sacarás la entera y la enseñarás. Si quieres enseñar otra hebrita, que esté cortada, y anudados los pedacitos, la tendrás escondida entre los dedos de la mano desocupada, y enseñándola á los circunstantes, les causará mas admiracion este juego.

JUEGO PARA HACER DOS ÑUDOS Á un cordon ó cinta, y tirando de los dos estremos, hacer ver que no hay ninguno.



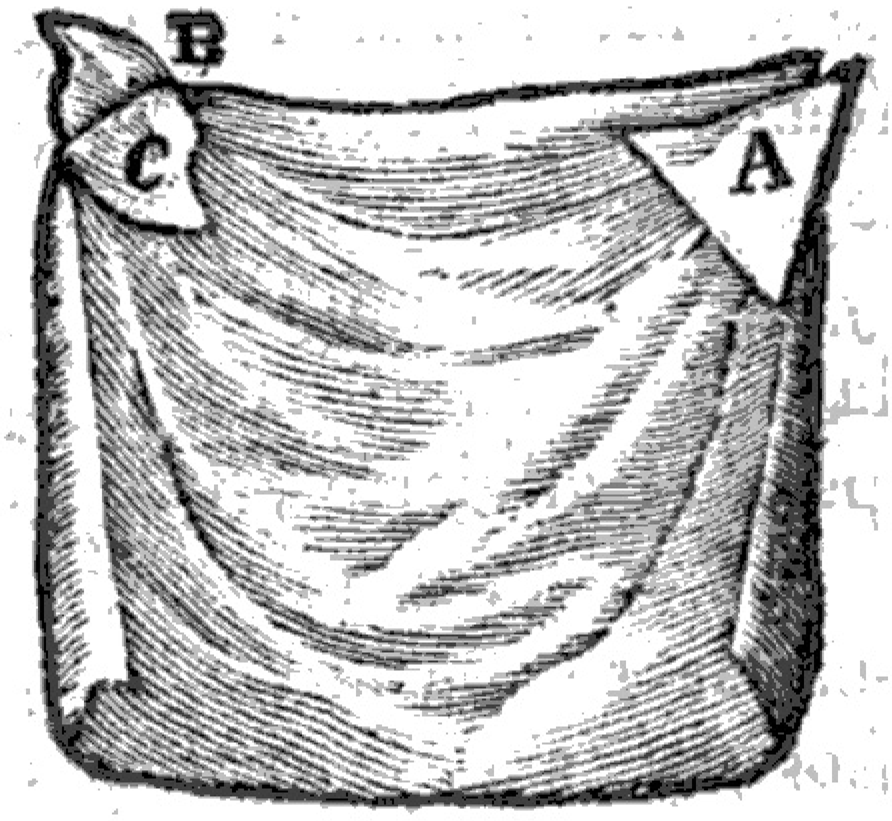
Tomarás un cordon ó cinta, y dirás: *Señores, ahora quiero hacer dos ñudos á este cordon, y tirando uno de ustedes los dos estremos, verán como se deshacen al instante*; le harás un ñudo, como se ve en la letra A, y notarás el lado que pasa por encima, que es donde está la letra B: es menester tener cuidado, que el mismo lado debe salir por encima del segundo ñudo, porque en esto consiste el hacerlo bien: despues tomarás el cabo del cordon, y lo pasarás por encima del primer ñudo C, haciéndole salir por debajo: despues lo pasarás por el segundo ñudo D, y dirás á uno de los circunstantes, que tiren de los dos cabos ó estremos, y verán como se han desecho.

JUEGO PARA ROMPER UNA CAÑA encima de dos vasos llenos de agua.



Tomarás dos vasos, y los llenarás de agua, y despues los pondrás encima de dos mesas, ó de otra cosa, que esten iguales de alto, y los vasos los pondrás en las esquinas de las mesas, como lo señalan las letras A, y B: despues pondrás una caña encima de los dos vasos, como te lo esplican las letras C, y D, ha de ser de largo lo que menos dos palmos, ó palmo y medio, y no ha de ser mas recia, que el dedo pequeño de la mano; porque si fuese mas recia iria á riesgo de no romperse la caña, y quebrar los vasos. Luego tomarás un palo con la mano derecha, y darás un golpe muy fuerte al medio de la caña, en el parage que está la letra E: pero te advierto, que el golpe le has de dár que caiga á nivel y sin miedo, y verás como se rompe la caña, sin moverse los vasos, y sin verter una gota de agua. A este juego tambien dirás algunas palabras.

JUEGO PARA HACER CORTAR UN pañuelo, y despues en un soplo volverlo á juntar.

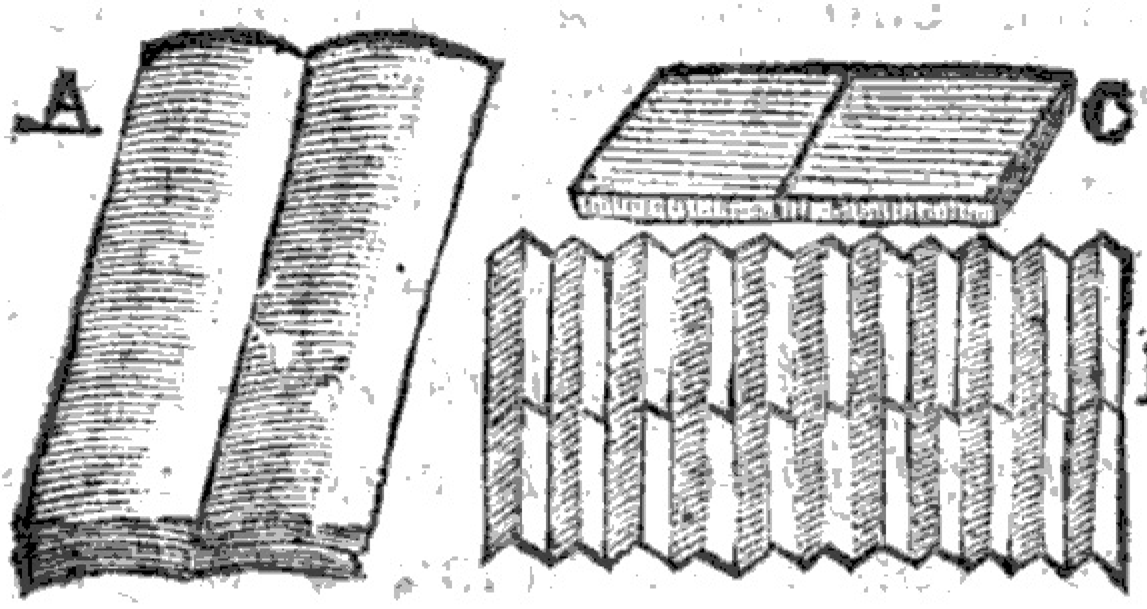


Tomarás un pañuelo, y harás una punta que se parezca á las del pañuelo, y la juntarás á una esquina con un hilo delgadito del mismo color, de suerte, que no se conozca, como lo demuestra la letra A, y hecho esto ponle en la bolsa prevenido.

Cuando hagas este juego sacarás el pañuelo, tomando las dos esquinas juntas, la añadida y la natural, con dos dedos de la mano derecha, y con la otra mano harás lo mismo, tomando otra punta del pañuelo, y enseñándole, dirás: *Señores, ya ven ustedes este pañuelo, que está entero, y que no le falta nada; pues verán como hago á uno de mis compañeros que le corte, y le vuelvo á juntar de un soplo*; y lo darás por la punta añadida, como te lo enseña la letra B, y te esconderás la natural, cubriéndola con la mano, como te lo demuestra la letra C; y harás que uno de tus compañeros corte la punta añadida, que lo vean todos: despues tomarás el pedazo cortado y le enseñarás, diciendo: *Señores, ya ven como está cortado*; luego lo envolverás con un pañuelo, y con ligereza quitarás, lo que ha quedado, y los dos pedazos te los esconderás en el pecho entre la ropa, ó en la bolsa; y luego soplarás y tirarás el pañuelo á el aire, y enseñándole, dirás: *Señores, miren ustedes como está unido como antes*: el pañuelo ha de ser blanco, por causa de las puntas, que se parezcan.

Digitized by Google

JUEGO PARA CON UN PLIEGO DE *papel blanco, hacer salir treinta y cuatro diferencias de figuras.*



Tomarás un pliego de papel blanco de la marca mayor, ó bien otro, que le llaman papel imperial, y lo doblarás por el largo, haciéndole seis dobleces iguales, de la suerte que estan los que muestra la figura de la letra A: despues cresparás todas las seis dobleces juntas, de la manera, que hacen los faroles de papel, y quedará como está el de la letra B: y para que al tiempo de plegarlo y desplegarlo, hagas los juegos con ligereza, le cortarás las punticas, que hace en todas las junturas de las orillas, y despues lo apretarás, dejándolo como está el de la letra C, y te lo tendrás en la bolsa envuelto con un papel, porque no se ensucie.

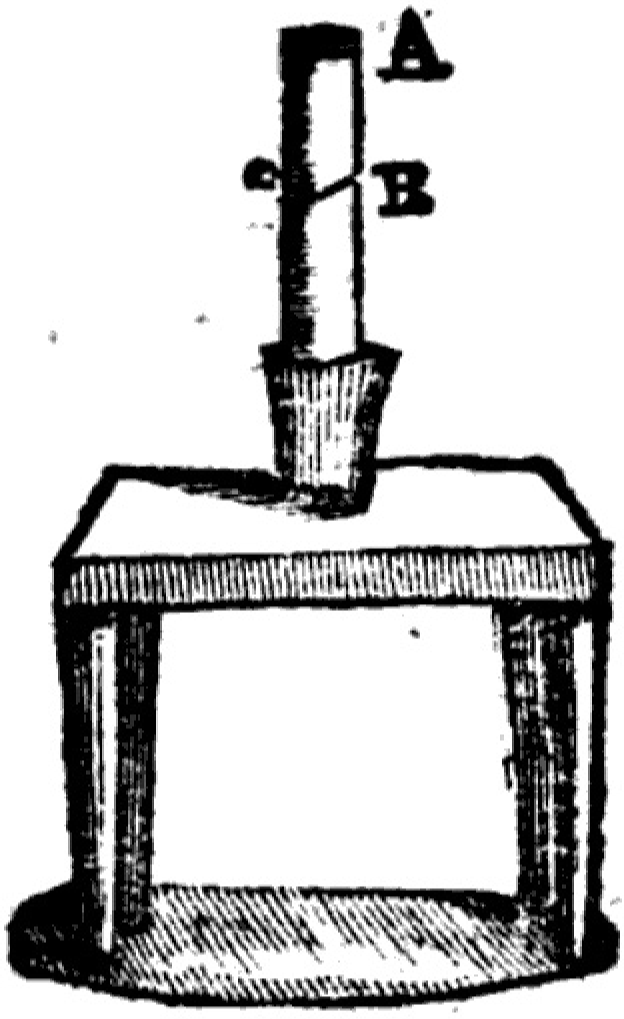
Cuando hagas este juego, sacarás el papel, y dirás: *Señores, ahora les quiero enseñar un abanico, hecho de toda moda y verán, que se forman de él muchas cosas hermosas, galanas y curiosas.* Y luego lo irás plegando y desplegando, formando las figuras siguientes.

Una puerta de cochera.
Una escalera de caracol.
Una subida áspera, ó derecha.
Una aldabon de puerta.
Una mesa cuadrada.
Una mesa ovalada.
Un escaño, ó banco de Iglesia.
Un banco de refitorio.
Un quita sol.
Una linterna, que no alumbra cuando se quiere.
Un candelero.
Una bota de soldado.
La Puente nueva.
Una tienda de mercader, con un tabladillo.
Un bacin para obrar.
Un barco.

Un sombrero á la española.
Un pastel.
Un maragato, ó golilla.
Unos puños de vueltas.
Una cibera de molino.
Un tintero.
Una bacía de barbero.
Una silla de posta.
Un abanico.
Un instrumento para labrar los pasteles.
Un trinchete de zapatero.
Una escoba para limpiar la chimenea.
Un pujabante para herrar los caballos.
Un salero.
Un banco de cocina.
Una bolsa de poner tantos.
Un nicho.
Una tienda con un tabladillo.

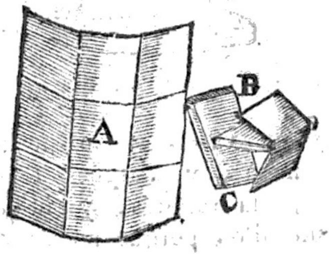
Se pueden hacer otras muchas suertes de diferentes maneras, y no es menester mas que el ejercicio; porque la misma práctica te los enseñará.

JUEGOS DE PONER UNA SERVILLETA dentro de un vaso y encima una moneda, y hacer que caiga dentro de un vaso sin romperlo.



Tomarás un vaso, y lo pondrás encima una mesa, y despues tomarás una servilleta y la rollarás, y luego la atarás con un hilo, porque no se desarrolle, y la pondrás dentro del vaso, y harás que se tenga derecha, y despues pondrás una moneda encima de la servilleta, en el parage donde está la letra A, y despues tomarás un palo, y darás un golpe al medio de la servilleta, por el lado donde está la letra B, y el golpe ſo has de dar de tal suerte, que te has de llevar la servilleta en el aire, y verás como no se mueve el vaso y como cae la moneda dentro; advirtiendo, que el golpe lo has de dar inclinando por arriba, porque si le das inclinando por abajo te lo llevarás todo, y harás el vaso pedazos. A este juego tambien dirás algunas palabras, ó dichos buenos.

JUEGO DE UNA CINTA AZUL hacerla parecer, que se ha vuelto blanca.

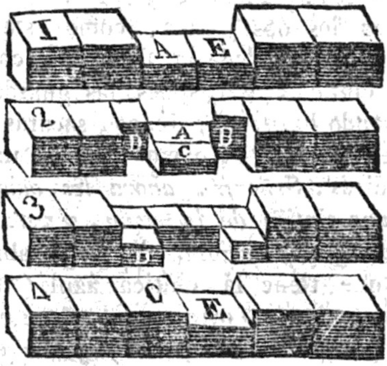


Tomarás un pliego de papel blanco y lo partiràs por el medio, y despues doblarás el un pedazo en tres pliegos por todos los lados, de la manera que doblan el sobrescrito de una carta, y despues doblarás el otro medio pliego de la misma manera, y los pondrás como está el diseño de la letra A; los pegarás con un poco de almidon por el otro lado, en el parage donde está la dicha letra A; y cuando esten enjutos, pondrás dentro del un medio pliego una cinta azul y lo volverás á plegar; y despues al otro medio pliego le pondrás una cintica colorada, y tambien lo volverás á plegar, y harás que esten plegados los dos juntos, como está el de la letra B, y el de la letra C, cada uno con su cintica; y despues las guardarás.

Cuando hagas este juego, sacarás el papel bien dobladito, como si fuese una carta, y dirás: *Señores, ahora les quiero enseñar una cintica de la moda, y verán ustedes que es muy curiosa.* Y luego abrirás el papel que tiene la cintica azul (tapando con una mano el otro papel, que está debajo, porque no lo vean) y la enseñarás, y dirás: *Señores, no es esta la que yo tenia, ustedes me la habrán hurtado.* Luego volverás á plegar el papel con su cintica, y dirás á uno de los que estan mirando, que sople, y despues que haya soplado, volverás el papel por el otro lado,

(con ligereza, que no se compreheñda) y lo descubrirás ó desplegarás, y enseñarás la cintica colorada, y verán que la que antes era azul, ahora es colorada, y despues te volverás el papel á la bolsa, sin dejarlo á nadie.

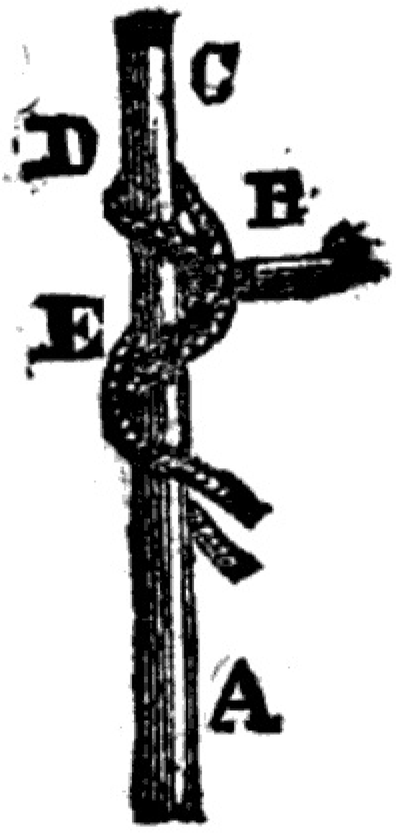
JUEGO DE ENLAZAR SEIS PALITOS, que forman un cuadrado en figura de una estrella.



Mandarás hacer seis palitos de madera fuerte, iguales de cuerpo, y de largo han de tener seis cuadrados. El del núm. 1, ha de tener dos cuadrados rebajados hasta al medio;

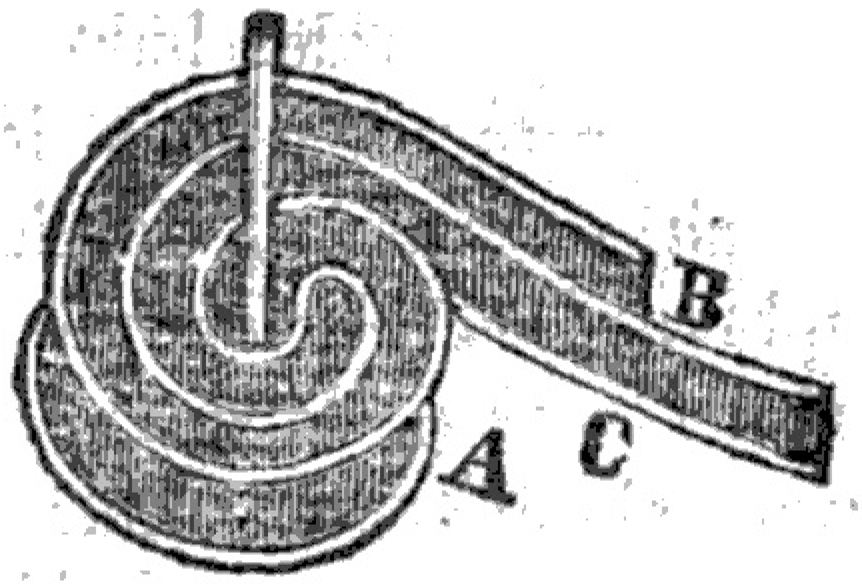
el del núm. 2, como se ve figurado; el del núm. 3, han de ser dos, é iguales de los rebajados; el del núm. 4, no ha de tener mas que un cuadrado rebajado hasta la mitad, y el último ha de estar liso. Advertirás al que los haga, que los rebajos han de ser bien iguales, para que cuando quieras enlazar los palitos unos con otros, se encajen bien y no se muevan. Cuando hagas este juego los sacarás, y para enlazarlos lo harás de esta suerte: Tomarás el del núm. 1, luego el del núm. 2, y los pondrás por el rebajo A, encima del primero, en el otro rebajo A, en figura de cruz; despues meterás uno del núm. 3. B, en el rebajo donde está la otra B; luego el del núm. 4, lo pasarás por encima del primero, y que entre por el segundo, juntando C con C; despues pondrás el otro del núm. 3. D, en el rebajo del segundo D; y luego meterás el liso, que es el último, por dentro del ahujero E, y E; y para entenderlo mejor pondrás cada palito en figura de cruz con el que has puesto antes; advirtiendo que en los dichos palitos no ha de haber ningun número ni letra, ni otra señal, para que los circunstantes no sepan como se han de enlazar, y despues dirás: *Señores, vean ustedes este cuadrado,* *que está formado, ó enlazados los seis palitos, miren si lo sabrán desarmar*; y si hay quien lo deshaga, le volverás á decir que lo arme; pero si no saben lo armarás aprisa, para que no comprehendan como lo haces.

JUEGO DE ENREDAR UN CORDON al rededor de un palo, y tirando de los dos estremos desenredarlo.



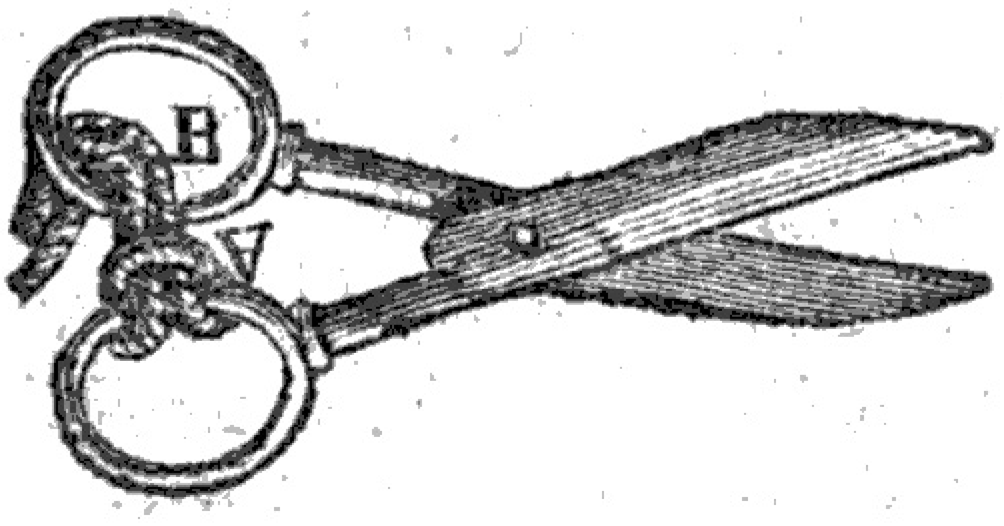
Tomarás un palo, y dirás: *Señares, ahora quiero enredar este cordon á este palo, y despues tirando de los dos estremos, hacer que se desenrede*. Darás el dicho palo á uno de los circunstantes, y le dirás, que lo tenga con la mano izquierda por el parage donde está la letra A, y el dedo índice de la mano derecha, que lo ponga donde está, ó demuestra la B, firme y sin moverlo, como si estuviese clavado en el dicho baston: luego tomarás el cordon por el medio, y le meterás por el lado C; le harás venir por el lado D, y cruzarás los dos lados del cordon, el uno sobre el otro; despues le harás venir por encima del dedo, donde le cruzarás, y tambien le cruzarás por debajo de dicho dedo; despues de lo cual le harás volver por detras del palo donde está la E, y le cruzarás: finalmente, le harás venir por delante, y tomando los dos cabos del cordon con una mano, con la otra tomarás el palo, ó baston por arriba, y dirás que quite el dedo, sin soltar la mano que tiene el palo, y tirando tú los dos estremos del cordon, él quedará desenvuelto: adviértese, que si no se quiere poner el dedo, se le puede clavar un cuchillo ó navaja.

JUEGO DE ROLLAR UNA CORREA *doblada ó una liga, y poniéndole un palito adentro, hacerla estar siempre afuera.*



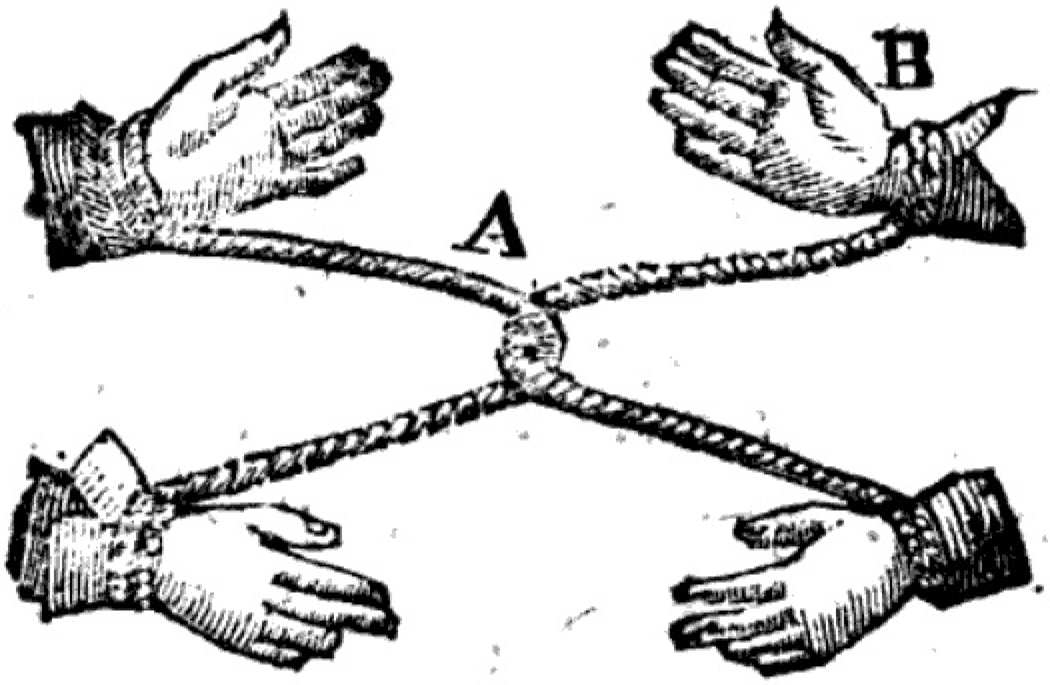
Tomarás una correa ó liga, que sea fuerte, ó un orillo de paño, y doblándola la rollarás, dándole vueltas, como se ve en la letra A, yo demuestro esta correa floja con pocas vueltas, á fin de que se vea mejor el modo de doblarla, porque se ha de rollar bien apretada, y doblándola con el cabo que va fuera, sea mas corto, como se ve en la B, y poniendo el palito adentro, siempre estará fuera; pero si la doblas con el cabo que vá dentro C, sea igual, ó un poco mas corto, el palito siempre estará dentro; y estando doblada de esta última manera, la tendrás puesta encima la mesa, teniéndola con las dos manos, para que no se desarolle, y para hacer mejor el juego; luego dirás: *Señores, poniendo uno de ustedes el palito dentro de 'esta correa, quiero hacer que siempre esté fuera*: advirtiéndote, que si ves que lo han puesto adentro, tomarás el cabo de encima con los dos dedos de la mano izquierda, y con disimulo que no lo comprehendan, le darás vuelta hasta juntar con el otro cabo, y tirando de los dos, quedará fuera el palito; pero si lo han puesto afuera, no darás vuelta al cabo de la correa, y tirar de los dos juntos naturalmente.

JUEGO DE SACAR UN CORDON O cinta, que esté ñudado en el anillo de un par de tijeras, y despues volverla á poner como estaba.



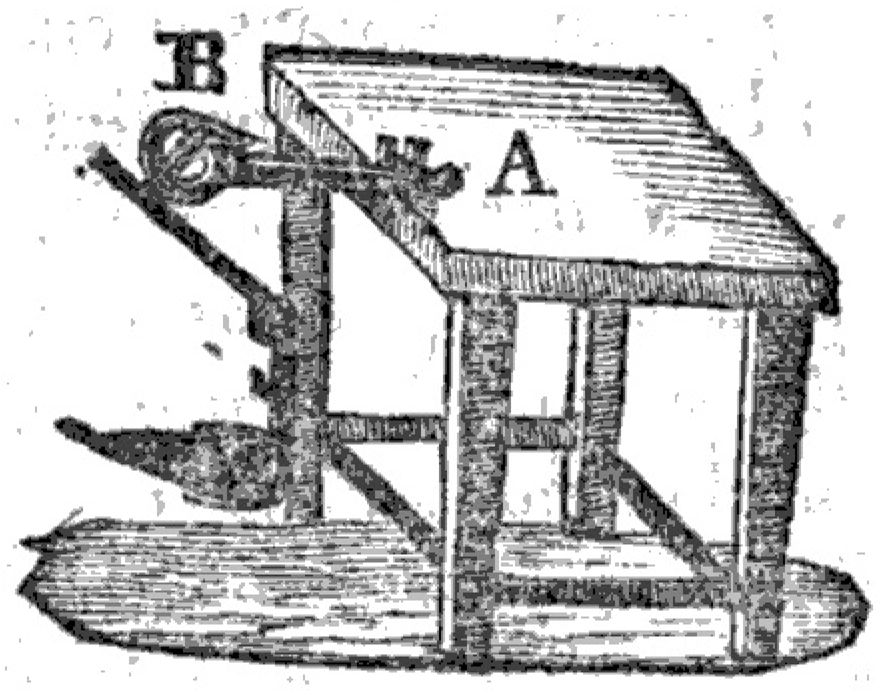
Tomarás un par de tijeras, y les pondrás un cordon ó cinta, que sea larga de una vara, ó lo menos que tenga tres cuartas, para hacer el juego holgadamente, y teniendo tú los dos cabos del cordon, dirás: *Señores, vean ustedes como he puesto este cordon en estas tijeras, vean si lo sabrán sacar*; y no habiendo quien lo sepa ejecutar, darás los dos cabos á uno de los circunstantes para que los tenga sin soltarlos: tomarás las tijeras por la punta con la mano izquierda, y con la derecha el lazo del cordon, que pasa por encima donde está la A, y sin darle vuelta lo pasarás por la otra sortija B, haciéndolo salir por debajo; y seguido lo llevarás dando vueltas por la punta de las tijeras, y mudándolas de mano, darás vuelta á todas ellas, y tirando del cordon se quedará fuera: si quieres volver á ponerle, tendrás cuidado del como lo has quitado, y empezar por donde acabaste.

JUEGO DE ENLAZAR DOS PERSONAS *cada una con su cordon, ó con un par de ligas, atadas por las muñecas, y hacer empeño de desenredarlas.*



Pedirás un par de cordones ó cuerda, ó ligas que sean largas, despues dirás: *Señores, si gustan ataré á dos de ustedes por las muñecas de las manos con estos cordones, sin hacerles mal, y no se sabrán desatar*; ó sino atarás á dos muchachos por las muñecas, no apretando para pasar despues el cordon ó liga, y despues que hayan probado y visto, que no se saben desenredar, tomarás el cordon A, y lo llevarás al puño, ó muñeca B, y lo pasarás por dentro de lo atado ó lazo, y despues pasarás el puño ó mano, y la liga ó cordon estará deshecha: tambien la podrás deshacer igualmente pasándola de la misma manera por las otras muñecas. Adviértese, que si las ligas ó cordones son cortas, es menester añadirles otro par, por si los que se quieren desenredar lo quieren probar, pasándoselas por la cabeza, ó por el cuerpo.

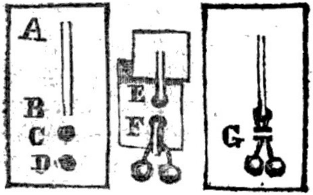
JUEGO DE HACER TENER UNAS tijeras por la punta, ó una llave sobre la estremidad de una mesa, haciendo pasar en el anillo el garavato de un candil ó de un peso.



Para hacer este juego tomarás las tijeras, ó una llave y un candil, y dirás: *Señores vean si alguno de ustedes sabe hacer tener este can-*

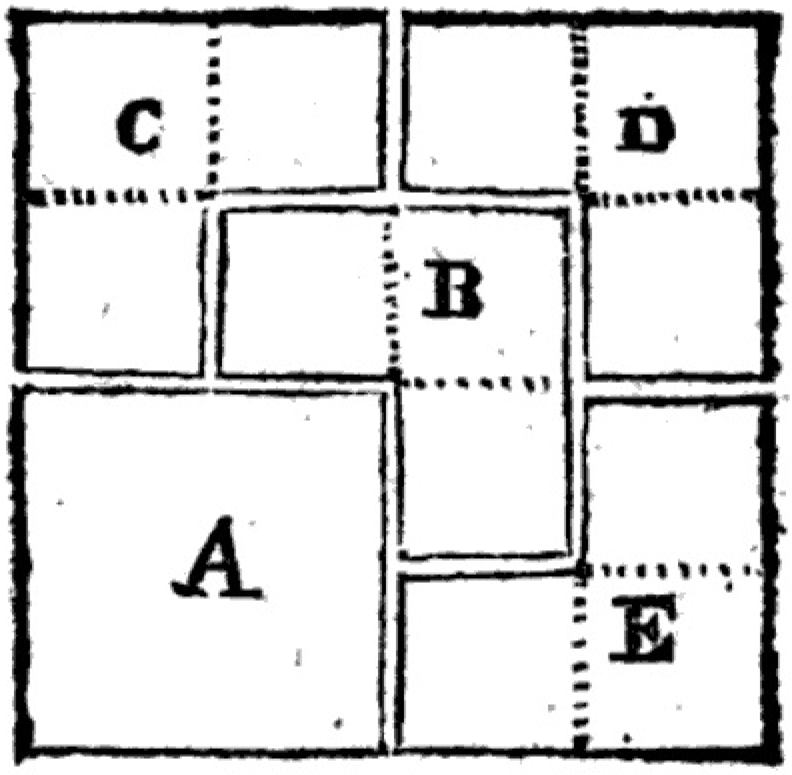
dil con esta llave puesta encima de esta mesa, sin que se caiga; y si no hay quien lo sepa ejecutar, pondrás la llave por las dientes encima la mesa en A, meterás el garavato del candil B, por debajo del anillo; de suerte, que la estremidad del garabato apoye sobre el borde superior del anillo; se puede hacer con un par de tijeras, si quieres, puedes llevar la llave y el candil, encima de un dedo: tambien puedes clavar una ahuja, que sea gorda, sobre la mesa, y despues ponerle encima la llave con el candil, buscándole el nivel, ó equilibrio.

JUEGO DE HACER ENTRAR O PASAR los palillos de un par de cerezas, ó guindas por el ahujero de un papel, ó pergamino.



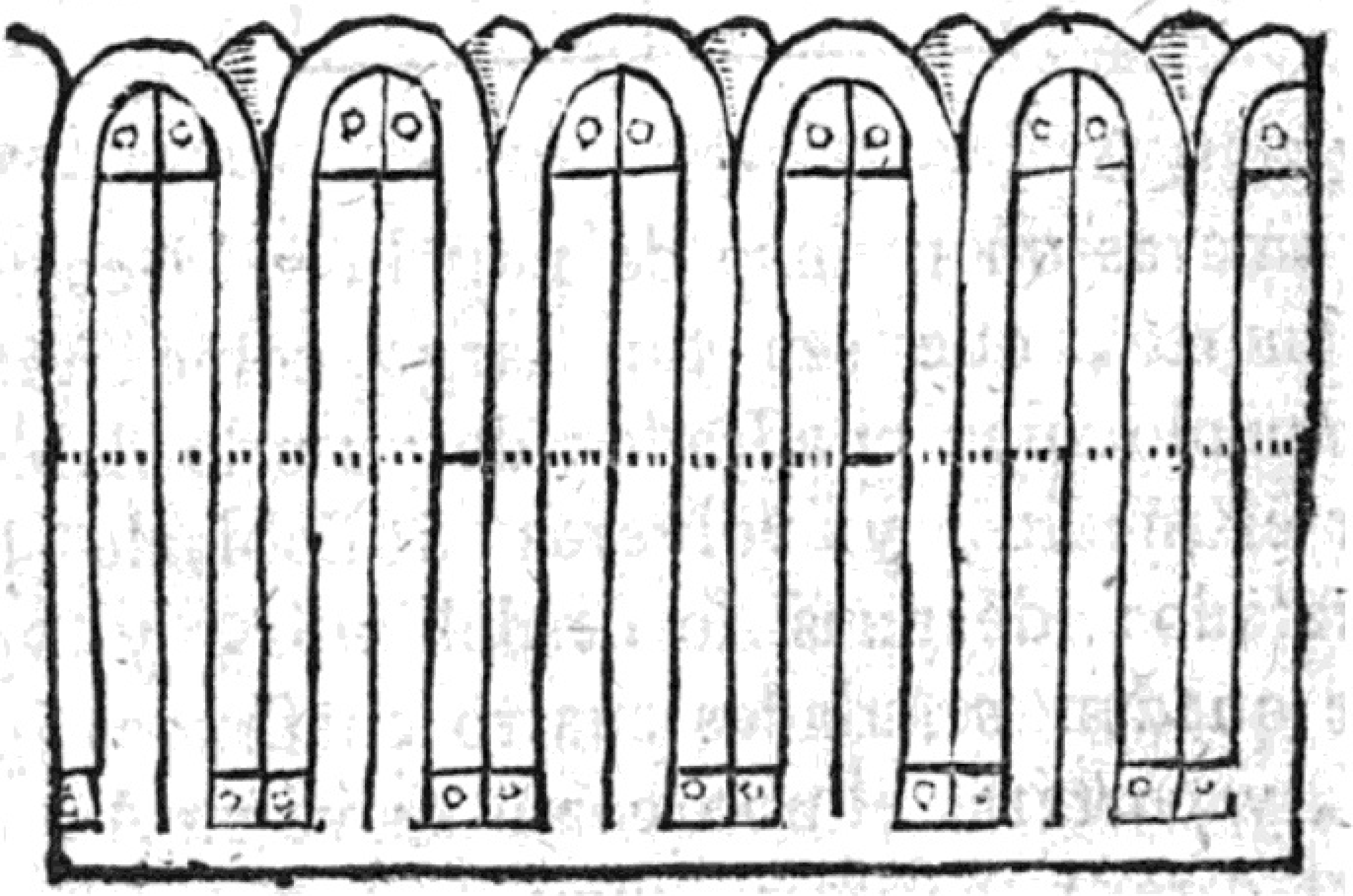
Cortarás en un pedazo de papel, ó pergamino una lengüeta, como se ve en A, B, y dos ó tres ahujeros C, D; despues doblarás la lengüeta, y la pasarás por los dichos ahujeros E, F, y le pasarás una de las cerezas; despues retirarás la dicha lengüeta en su lugar poco á poco, para que no se rompa, y las cerezas ó guindas quedarán como se ve en G; despues dirás: *Señores, miren ustedes este par de cerezas, como estan puestas en este papel, como si las sabrán sacar sin romperlo, y sin quitar ninguna cereza de sus palillos.* Si no hay quien lo sepa, las sacarás, volviendo hacer repasar la lengüeta por los ahujeritos, como has hecho para meterlas; advirtiendo, que si los palillos de las cerezas ó guindas son cortos, le harás no mas que un ahujero; pero no causará tanta novedad el sacarlas.

JUEGO DE UN PAPEL CORTADO EN figura de una escuadra, hacer ver que se pueden cortar cuatro iguales, sin desperdiciar nada del dicho papel.



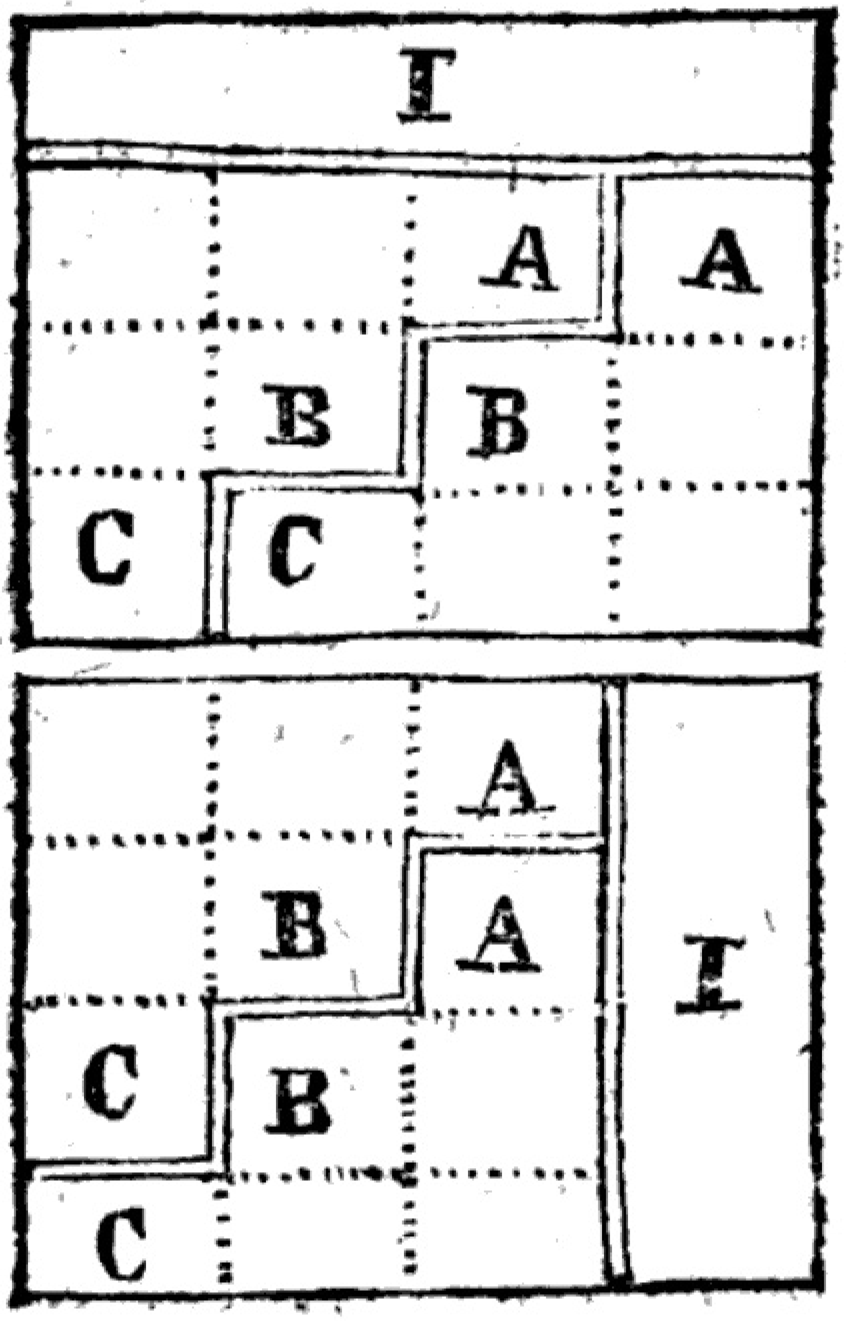
Tomarás un pedazo de papel, y lo cortarás de suerte, que sea tan largo como ancho, dejándolo bien cuadrado; despues lo doblarás por el medio, y volverás á doblarlo bien apretado; despues lo desdoblarás, y verás que quedan señalados cuatro cuadrados iguales, y cortarás el uno como se ve en A; despues dirás: *Señores, miren este papel, pues ahora es menester que ustedes discurran como se pueden cortar cuatro iguales que hagan la misma figura de este, y sin desperdiciar nada de papel*; y si no saben hacerlo, tomarás el papel, le doblarás como estaba antes de cortar el cuadrado, le harás otros dos dobleces bien apretados; luego lo desdoblarás, y verás que estan señalados doce cuadrados; empezarás á correrlos, dejando las señales que estan con sus puntitos, y quedarán cortados los cuatro pedazos iguales, como lo demuestran las figuras B, C, D y E.

JUEGO DE CORTAR UN NAIPE COMO una cadena, cuyos eslabones queden enlazados los unos con los otros.



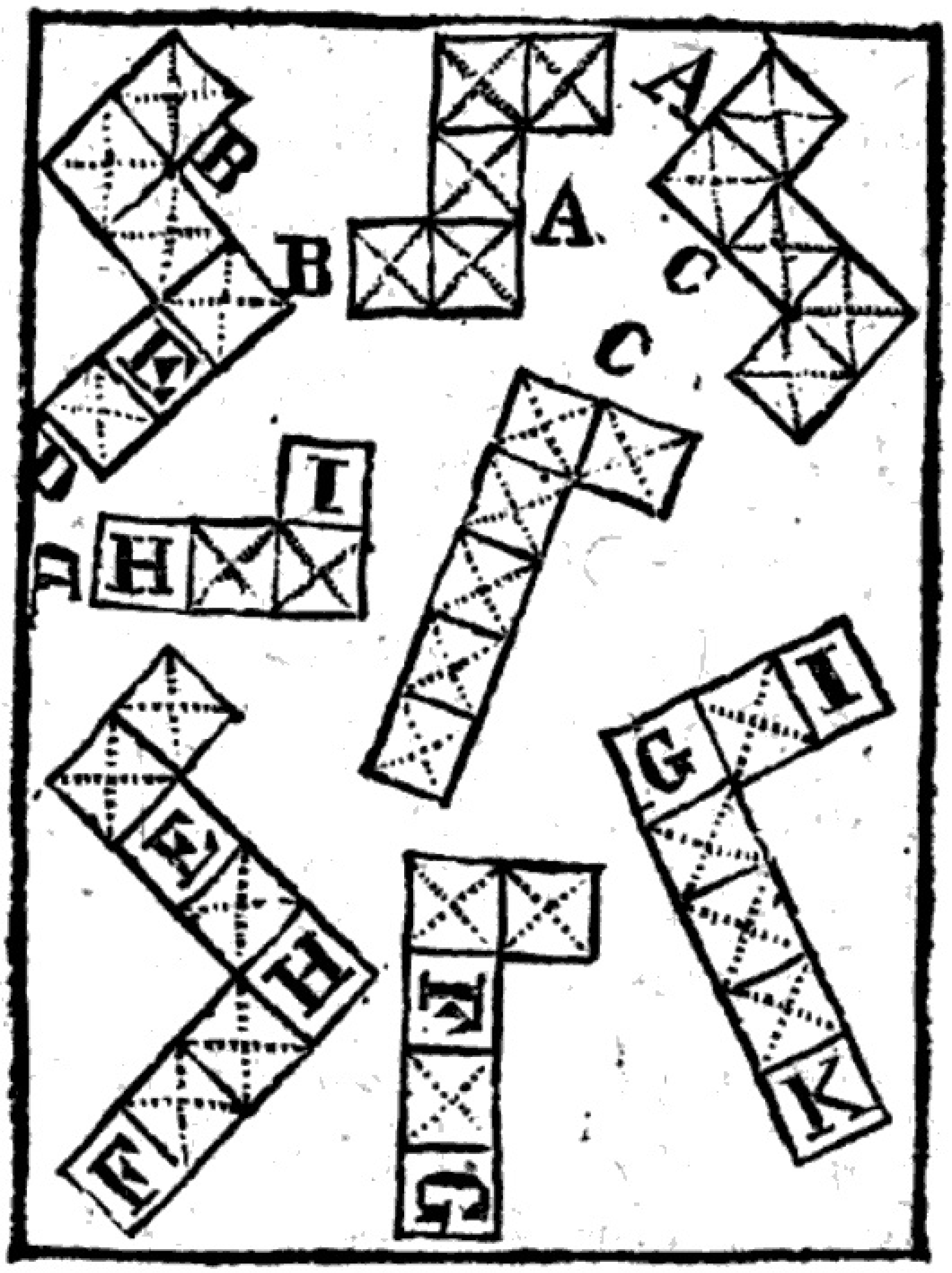
Tomarás un naipe, y lo despegarás por las orillas largas, hasta las líneas transversales donde estan las letras pequeñas oo: despues lo doblarás por el medio de su largo: luego cortarás las líneas rectas hasta el medio de lo despegado, y empezarlas por el doblez, que es por donde demuestra la línea de punticos: despues lo desdoblarás, y estarán las dos mitades cortadas: luego empezarás por las esquinas á cortar por encima y abajo de letra o, la lista, sacando la dicha letra sin cortar el papel, que está debajo desplegado: proseguirás en todas las demas que tienen oo, despues volverás el naipe por el otro lado, haciendo lo mismo; advirtiéndote, que has de cortar las que estan debajo de las que no tienen oo: luego para reparar los eslabones cortarás las líneas, ó listas que no tienen o, y quedará hecha la cadena. Si cortas las esquinas de los eslabones, como se ven figurados en las letras oo, estará mas vistosa la cadena: despues las enseñarás á los circunstantes, y los que no lo habrán visto les causará novedad el ver como estan los eslabones enlazados los unos con los otros. Si las quieres hacer muy largas, cortarás las listas de los eslabones mas angostos, que la misma práctica te enseñará el modo de hacerla bien hecha. Si quisieses hacer dos rejas enlazadas la una con la otra, así como cortas de las listas donde estan las letras oo, dos sin cortar, y dos cortadas, cortarás una sí, y otra no; y quedarán las dos rejas enlazadas; pero no causan tanta armonía como la cadena.

JUEGO DE ENSEÑAR DOS PEDAZOS de papel, el uno cuadrado, y el otro mas largo y angosto, y hacer ver que se pueden cortar iguales, sin desperdiciar nada.



Tomarás medio pliego de papel, ó una cuartilla, ó la mitad, y lo partirás por el medio, quedando los dos pedazos iguales: luego les harás á cada uno dos dobleces por el largo, y por el traves, y quedarán diez y seis reparticiones, como lo demuestran las líneas de puntitos: al uno le cortarás las cuatro de arriba núm. 1, y al otro lado tambien las del lado núm. 1, despues los enseñarás, diciendo: *Señores, miren estos dos papeles, el uno está cuadrado, y el otro es mas largo y angosto; pües vean ustedes, si los sabrán cortar de suerte, que queden iguales, sin desperdiciar nada del dicho papel*; y no habiendo quien lo sepa ejecutar, tomarás el papel largo, lo cortarás por los dobleces que estan señalados con las dos líneas, y juntando los cortes donde estan las letras AA, BB y CC, que corresponden las unas debajo las otras, como se ven en la figura segunda, y te quedará igual con el cuadrado. Si te dicen que el papel cuadrado que está entero, lo pongas igual con el pedazo largo, lo cortarás por las señales que estan las dos líneas, y juntando los cortes AA, BB y CC, las unas al lado de las otras te quedará igual, como se ve en la figura primera. Estos dos papeles, y el antecedente, si los enseñas sin hacerles los dobles, no será tan fácil que sepan por donde los habrán de cortar.

JUEGO DE SABER FORMAR CON cinco pedazos de papel una joya preciosa, y añadiéndola tres mas, hacerla de otra manera; y con ellas se pueden ejecutar otras figuras.



Tomarás un pedazo de papel fuerte, ó dos naipes, y los pegarás con engrudo por la parte donde estan pintados; despues de bien enjutos les dibujarás estas ocho figuras, sin las letras, procurando que los cuadrados sean iguales, despues las cortarás, y por el otro lado tambien harás los mismos cuadrados, despues juntarás los dichos pedazos por el parage donde estan las letras A con A, B con B, C con C, y D con D, y verás que con cinco pedazos de papel ó naipe, habrás formado una cruz perfecta. Si la quieres hacer de otra suerte, quita los dos pedazos últimos que has puesto, y no hagas caso de las dichas letras A, B, C y D, y juntarás E con E, F con F, G con G, H con H, I con I, y K con K; advirtiendo, que este último pedazo lo has de volver por el otro lado para juntarlo, y que te venga bien; despues darás los dichos pedazos á los circunstantes, para ver alguno si la sabrá formar. Si la mandas hacer de madera, ó de metal, procura que los cuadrados esten hechos á modo de punta de diamante, para que sea mas vistosa. Tambien se pueden formar con los dichos pedazos diferentes figuras, como son una plaza irregular con sus baluartes, una escalera, un jarro, &c. que por no ser largo no lo esplico, y la misma práctica te lo enseñará.

JUEGOS DE NAIPES MUY curiosos, los cuales son de mucho divertimiento, que cualquiera persona los puede aprender fácilmente, y se hacen con una baraja sola, y regular.

Juego de hacer que todos los asistentes tomen los naipes que quisieren de la baraja, y adivinarlos.

Tomarás una baraja de revesino, que incluyen los ochos, y nueves de todos palos, previniendo, que el rey ha de tener el valor ó estimacion de doce tantos; el caballo once, la sota diez, y á su respective el nueve, y los demas lo que pintan ó señalan cada uno; y asimismo darás el primer grado á las espadas: el segundo á los bastos: el tercero á los oros; y el cuarto á las copas. Luego pondrás toda la baraja tendida en una mesa, dividiendo cada palo de por sí: despues levantarás el naipe que quisieres; v. gr. has levantado el tres de copas, contarás sus puntos, y le aumentarás cinco de memoria, que hacen ocho; levantarás el ocho de espadas; (advirtiendo, que las espadas siempre son las primeras, segundo los bastos, tercero los oros, y las copas siempre últimas) este ocho de espadas lo pondrás detras del tres de copas, (teniéndolos con la mano izquierda) y contarás el ocho de espadas, y cinco (que siempre se han de aumentar de memoria) son trece; y porque escediendo de doce, que vale el rey, se deben bajar; dirás queda uno, levantarás el as de bastos, y con los cinco de memoria componen seis: levantarás el seis de oros, contando sobre él, con los cinco de memoria componen once: levantarás el caballo de copas, contando sobre once del caballo, y los cinco de memoria, componen diez y seis, quitando los doce que van advertidos, quedan cuatro: levantarás el cuatro de espadas, y contando sobre él los cinco, componen nueve. Levantarás el nueve de bastos, y sobre dicho nueve; aumentando los cinco, son catorce; sacando los doce, quedan dos. Levantarás el dos de oros, y con los cinco de memoria, componen siete. Levantarás el siete de copas, y aumentando el cinco de memoria, componen doce. Levantarás el rey de espadas, (y en llegando á los dichos reyes no se cuenta nada) y levantarás el cinco de su palo, y con los cinco de memoria componen diez. Levantarás la sota de bastos, y sobre su valor, y los cinco de memoria, componen quince; sacando los doce, quedan tres. Levantarás el tres de oros, despues aumentando los cinco son ocho; levantarás el palo que se sigue, y proseguirás de la misma forma, hasta levantar ó coger toda la baraja, no olvidándote de aumentar los cinco de memoria; despues la guardarás compuesta para cuando quieras hacer este juego.

Cuando hagas este juego sacarás tu baraja (sin que los asistentes sepan que la tienes compuesta) y dirás: *Señores, ahora quiero barajar bien estos naipes, y todos los que ustedes tomaren los quiero adivinar de uno en uno.* Luego los barajarás bien, advirtiendo, que los has de barajar, sacándolos de abajo y poniéndolos arriba, no poniéndolos nunca por enmedio de la baraja; despues dirás á uno de los circunstantes, que levante ó alze, como se suele decir, dicha baraja todas cuantas veces quisiere, y

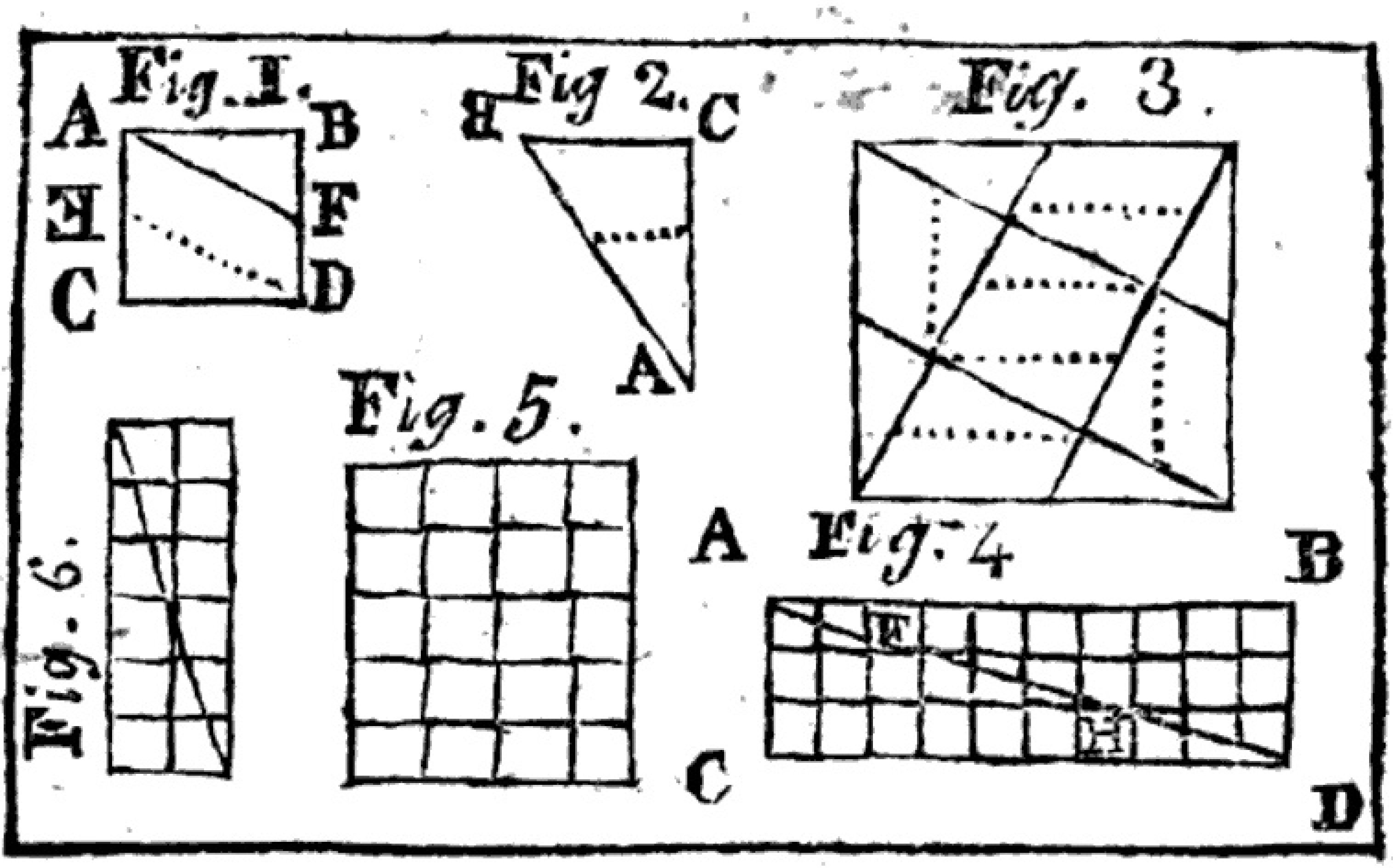
Digitized by Google

despues de la parte de arriba darás algunos naipes á todos los circunstantes: (quiero decir) al primero diez ó doce; al segundo otros tantos, &c. haciendo de forma, que haya para todos los que estan presentes; y quedándote el último, lo mirarás con disimulo; v. gr. es el cuatro de copas, le aumentarás los cinco de memoria que componen nueve: luego pedirás al último que le has dado los naipes, que te dé el nueve de espadas, y proseguirás en los demas, guardando la regla antecedente, y buscando el palo que se sigue; advirtiendo que los naipes que te den los irás poniendo arreglados como antes, para hacer los juegos que se siguen.

Juego de adivinar todos los naipes de la baraja, no mas que palpándolos con los dedos de las manos.

Despues que hayas hecho el juego antecedente, y teniendo la baraja compuesta de la forma que te he esplicado en el juego pasado, barajarás bien los naipes, sacándolos de abajo y poniéndolos arriba, no poniéndolos nunca por el medio de la baraja, (como ya te lo he advertido en el otro juego) y dirás: *Señores, miren ustedes como barajo bien estos naipes: verán como no mas que palpándolos con los dedos, quiero adivinar los tantos, que tiene cada naipe, y si es figura y de que palo es.* Luego dirás á uno de los circunstantes, que levante cuantas veces quisiere la baraja: despues la tomarás, y con disimulo mirarás el naipe de abajo, y lo palparás ó entregarás con los dedos; v. gr. es un siete de oros, dirás: *Señores, este naipe que toco con los dedos, yo conozco que es el siete de oros.* Lo sacarás y lo enseñarás á todos para que lo vean: luego lo pondrás encima de la mesa boca abajo; despues le añadirás los cinco de memoria, que componen doce, verás como efectivamente el naipe que se sigue es el rey de copas; y observando la regla del juego antecedente, y no olvidándote de los cinco de memoria, verás como no yerras ningun naipe; advirtiendo que en todos los naipes que vayas sacando has de hacer la misma accion con los dedos, y poniendo los unos encima los otros bien puestos, en forma, que no se vean sus puntos, para que te quede compuesta la dicha baraja para hacer el juego que se sigue.

JUEGOS DE MUCHA DIFICULTAD.



Ténganse cinco cartones cuadrados (fig. 1): córtense de A á F, y se tendrán cinco triángulos y cinco trapecios (fig. 2). Júntense todos como en la (fig. 3), y harán un solo cuadrado. — Mézclese todo, y propóngase renovar el cuadrado, lo que será muy dificil al que no lo supiere. Si se cortan los cinco trapecios en la línea E, D. (fig. 1), habrá quince piezas, y la dificultad será mayor. — Otro. Tengan un carton A, B, C, D, (fig. 4) de diez pulgadas de largo y tres de ancho. Figúrense en él treinta y dos cuadraditos iguales. Tírese una diagonal de A á B, y córtese el carton en dos triángulos A, B, D, y A, C, D. Córtense de nuevo estos triángulos, el uno como en la casilla cuarta, empezando por B, y el otro por C, con lo que se tendrán dos triángulos y dos trapecios. Con estas cuatro piezas propóngase formar treinta y dos casillas en vez de las treinta que habia antes. No podrá hacerlo sino el que sepa que se han de reunir los dos trapecios (fig. 5) y los dos triángulos (fig. 6). Entonces se tienen en una figura veinte casillas y en la otra doce, se puede aumentar la dificultad cortando el carton en mas piezas.

Adivinar un naipe escondido.

Con la mano izquierda ten una baraja compuesta boca abajo encima de la mesa, y estiéndela con el pulgar de la derecha en forma de abanico. Dirás á uno de los asistentes que tome el naipe que quiera y que se lo esconda: reparte la baraja en dos partes en el punto donde se sacó el naipe, y del monton que estaba debajo miras con disimulo el naipe de encima: v. g.: es el siete de espadas, contarás (bajito) siete de espadas, y cinco de memoria, son doce, precisamente el naipe que se ha escondido ha de ser el rey de bastos; despues dirás: *Señores, el naipe que el señor tiene escondido es el rey de bastos*; y luego que lo saque verán que es cierto: despues tomarás el naipe, y lo pondrás encima del siete de espadas, y el otro monton encima de este otro, y te quedará la baraja compuesta para hacer el juego que se sigue.

Juego de poner todos los naipes de la baraja tendidos en una mesa boca abajo, y adivinar y levantar el naipe que se pide.

Luego que hayas hecho el otro juego, y con la baraja compuesta, barajarás bien los naipes, barajándolos como has hecho en los tres juegos antecedentes, y dirás: *Señores, ahora quiero poner todos los naipes tendidos encima de esta mesa boca abajo, y el naipe que ustedes me pidieren lo quiero adivinar y enseñárselo*. Luego dirás á uno de los dichos señores, que levante cuantas veces que quisiere: despues tomarás la baraja, y con disimulo mirarás el naipe de abajo: luego los pondrás tendidos encima de la mesa boca abajo, en cuatro hileras: (advirtiendo, que en cada hilera has de poner doce, y empezarás á ponerlos por el naipe de abajo) v. gr. el primero de la primera hilera es un cinco de bastos, el primero de la segunda hilera será el cinco de copas, y en la cuarta el cinco de espadas. Supongamos te han pedido el tres de oros, contarás por el primer naipe de la primera hilera, y dirás (entre sí) cinco de bastos, y cinco de memoria, componen diez, con que el segundo naipe de la primera hilera, naturalmente será la sota de oros: luego contarás diez de oros, y los cinco de memoria componen quince, quitando doce, quedan tres; de preciso el tercer naipe ha de ser el tres de copas: luego sabido que los terceros naipes de las cuatro hileras, son los treses, dirás (bajito) despues de copas se siguen espadas, despues bastos, y despues oros: luego levantarás el tercer naipe de la tercera hilera, y lo enseñarás, y verán que es el tres de oros; despues lo pondrás en su mismo lugar, y los demas que te pidieren naipes sacarás la misma cuenta. Despues que todos hayan pedido, y se lo hayas enseñado, los levantarás todos de cuatro en cuatro; advirtiendo los primeros de las cuatro hileras, despues los cuatro segundos, y los pondrás encima de los cuatro primeros, de forma, que no se vean sus puntos, y de la misma manera pondrás los demas para hacer el juego siguiente.

Juego para despues de haber barajado bien los naipes, hacer que salgan los cuatro reyes juntos, los cuatro caballos, y los demas por su órden, &c.

Teniendo la baraja compuesta (de la forma que te he esplicado en el juego pasado) barajarás bien los naipes (de la suerte que has hecho en los otros juegos, poniendo los de abajo encima): despues dirás á uno de los asistentes, que levante cuantas veces quisiere la baraja, y despues la tomarás, y con disimulo mirarás el naipe que está de abajo: v. gr. es un siete: lo tendrás en tu memoria, y dirás: *Señores, ya han visto como he barajado bien los naipes, y ustedes los han levantado; pues ahora verán como hago salir los reyes juntos, los caballos, y los demas por su órden, &c. y los quiero adivinar antes de verlos; pues ahora quiero que salgan los cuatro sietes.* Luego sacarás los cuatro sietes de abajo, (advirtiendo, que si al sacar uno, dos ó tres, saltase otro naipe distinto, por haberse quedado encima de la baraja) dirás: *Señores, los otros se me han escapado, (ó escondido) yo los encontraré*, y los sacarás de encima la baraja; despues contarás siete, y cinco de memoria, componen doce. Luego dirás: *Señores, ahora voy á sacar los cuatro reyes*, y los irás sacando; despues sacarás los cinco, (advirtiendo, que en saliendo los reyes no se les añade los cinco de memoria) y de la misma forma sacarás los demas naipes. En caso que no se encontrase ninguna baraja de revesino, por no usarse en esta tierra, ahora te esplicaré el modo de hacer estos cuatro juegos con una baraja de cuarenta naipes, sin los ochos y nueves.

Nótese, que teniendo escondida otra baraja compuesta, como la esplicada, se pueden hacer muchas diferencias de juegos, que por no ser prolijo ó molesto, no los escribo; pero con el egercicio y práctica, algunos se podrán inventar, ó idear.

Otro modo de hacer estos cinco juegos con una baraja de cuarenta naipes, y son mucho mas fáciles.

Tomarás una baraja de cuarenta naipes, de los que no tienen los ochos y nueves, pre-

Digitized by Google

viniendo, que cada tres tiene el valor, ó estimacion de tres tantos: cada seis tambien tiene el valor de seis tantos; las sotas valen nueve; cada dos vale doce; los cincos quince; los caballos diez y ocho; los ases veinte y uno; los cuatro veinte y cuatro; los sietes veinte y siete; y los reyes treinta. Advirtiendo, que el primer grado lo darás á las espadas, el segundo á los bastos, el tercero á los oros, y el cuarto á las copas. Luego pondrás toda la baraja tendida en una mesa boca arriba, dividiendo cada palo de por sí; despues levantarás el naipe que quisieres; v. gr. has levantado el cinco de copas, dirás quince, y tres que le aumentarás de memoria, hacen diez y ocho. Levantarás el caballo de espadas; advirtiendo, que las espadas siempre son las primeras, segundo los bastos, tercero los oros, y las copas siempre últimas: este caballo de espadas lo pondrás detras del cinco de copas, (teniéndole con la mano izquierda) y contarás diez y ocho de espadas, y tres (que siempre se han de aumentar de memoria) son veinte y uno. Levantarás el as de bastos; y contando sobre veinte y uno de bastos, y con los tres de memoria componen veinte y cuatro. Levantarás el cuatro de oros, con-

Digitized by Google

tando sobre el veinte y cuatro de oros, y con los tres de memoria componen veinte y siete. Levantarás el siete de copas, contando sobre el veinte y siete de copas, y los tres de memoria, componen treinta. Levantarás el rey de espadas, (y en llegando á los dichos reyes, no se les cuenta nada.) Levantarás el tres de su palo, y con los tres de memoria, componen seis. Levantarás el seis de bastos, y sobre seis tantos, y los tres de memoria, componen nueve. Levantarás la sota de oros contando nueve de oros, y los tres de memoria, componen doce. Levantarás el dos de copas, y despues aumentarás los tres de memoria, y levantarás el palo que se sigue, y proseguirás de la misma forma, hasta levantar ó coger toda la baraja, no olvidándote de aumentar los tres de memoria; despues la guardarás compuesta para cuando quieras hacer los juegos siguientes.

Cuando hagas este juego sacarás tu baraja, (sin que sepan los circunstantes que la tienes compuesta) y dirás: *Señores, ahora voy á barajar bien estos naipes, todos los que ustedes tomaren de la baraja los quiero adivinar de que palo son, y cuantos tantos tiene cada uno.* Luego los barajarás bien; advirtiendo, que los has de barajar, poniendo los de abajo encima de la baraja, no metiéndolos por el medio: despues dirás á uno de los circunstantes, que levante cuantas veces quisiere la baraja, y despues de la parte de arriba, dirás á los señores, que tomen los naipes que quisieren; advirtiendo, que has de tener cuenta quien es el primero, segundo y tercero, &c. que toman naipes, y así que ves que el último que toma se los llevase todos, le dirás, que te deje uno, dos ó tres en la mesa: luego los levantarás, y mirarás el de encima que naipe es; v. gr. es un siete de espadas, contarás veinte y siete de espadas, y los tres tantos de memoria, componen treinta. Luego pedirás al último, que ha tomado los naipes, que te dé el rey de bastos, y proseguirás en pedirle los demas naipes; (guardando la regla antecedente, y buscando el palo que se sigue) despues los pedirás al penúltimo, y en los demas por su órden. Advirtiendo, que los naipes que té den los irás poniendo arreglados como antes, para hacer los juegos que se siguen.

Si el segundo, tercero, cuarto y quinto juego que te he esplicado con la baraja de cuarenta y ocho naipes, los quieres hacer con otra baraja de cuarenta, sin los ochos y nueves, no tienen otra dificultad, que así como en los dichos cuarenta y ocho naipes se les añaden cinco tantos de memoria en cada uno: en la dicha baraja de cuarenta (sin los ochos y nueves) se les añaden tres tantos de memoria en cada naipe, y observar las reglas de los dichos juegos antecedentes; advirtiendo, que cada tres no vale mas que tres tantos; cada seis vale seis tantos; las sotas nueve, cada dos vale doce; los cincos, quince; los caballos, diez y ocho; los ases, veinte y uno; los cuatros, veinte y cuatro; los sietes, veinte y siete; y los reyes treinta. Tambien se ha de advertír, que para hacer el quinto juego no se ponen mas que diez naipes en cada hilera, ó línea.

Juego de adivinar el naipe que se habrá enseñado, sacando no mas que tres naipes de la baraja.

Tomarás la baraja, y tendrás cuenta con el naipe que está debajo, y lo mirarás con presteza, que no lo reparen los que miran, y dirás: *Señores, el naipe que les enseñaré lo quiero adivinar, sacando no mas que tres naipes de la baraja.* Despues barajarás bien, dejando el naipe que está debajo, y luego lo enseñarás junto con la baraja, y teniéndola con una mano, dirás: *Señores, tengan cuenta qué naipe es este que les enseño.* Despues te pondrás la baraja detras á las espaldas, y pondrás otro naipe encima del que has enseñado, haciendo que el dicho naipe que habrás enseñado salga un poco hácia dentro de la mano, y que no se vea; despues enseñarás el naipe que estaba debajo, junto con la baraja, diciendo: *Señores, es este?* Y te responderán que no. Luego con ligereza, que no lo perciban, sacarás el que habian visto antes, y lo pondrás encima la mesa, sin que lo vean que naipe es. Despues barajarás naturalmente, y volverás á decir: *Señores, es este?* Y te responderán que no. Luego enseñarás el otro que se sigue, y dirás: *Señores, veamos si será este.* Tambien te dirán que no lo es, y lo pondrás tambien encima la mesa con los otros dos, y dirás: *Señores, ya que ustedes dicen que el naipe que les he enseñado no es ninguno de los que estan encima la mesa, pues miren si será alguno de los tres.* Luego harás que los miren, y encontrarán el dicho naipe, que antes habian visto.

Juego de hacer muchos montones de naipes encima de una mesa, y sacar el naipe que se pide del monton que se quisiere.

Tomarás la baraja, y la barajarás; y con ligereza mirarás el que está debajo cual es; despues dirás: *Señores, ahora voy á hacer unos cuantos montones de naipes, y quiero adivinar el que nombraren, y sacarlo del monton que ustedes quisieren.* Luego barajarás los naipes, sin mover el que está debajo; despues harás tantos montones, cuantas personas hubiere, teniendo cuenta del monton que está el naipe que has visto (supongamos fuese el siete de copas) dirás á uno de los que estan mirando de cual monton quiere que saques el siete de copas, y del monton que te dijere sacarás un naipe, y mirarás cual es, (supongamos que fuese el dos de espadas) luego diràs â otro de los asistentes de cual monton quiere que saque el dos de espadas: luego sacarás un naipe del monton que te dijere, y sacarás los otros de la misma manera. Adviértase, que si alguno te hace sacar un naipe del monton que está el siete de copas, y no es el último, sacarás el otro naipe del dicho monton; pero si es el último, sacarás el siete de copas, y si ninguno te ha mandado sacar el naipe del dicho monton, entonces dirás: *Yo tambien quiero escoger monton para sacar tal naipe*, y sacarás el siete de copas; despues dirás al primero de los asistentes, del cual monton te ha hecho sacar el siete de copas: luego pondrás el dicho siete de copas descubierto en el monton que te dijere: despues harás las mismas preguntas con los otros, poniendo el naipe descubierto encima del monton que te dijeren.

Juego de mandar sacar algunos naipes de la baraja, y adivinarlo antes de sacarlos.

Tomarás la baraja y la barajarás, y tambien con ligereza, que no lo vean, mirarás el que está debajo cual naipe es, y dirás: *Señores, ahora quiero dar la baraja á uno de ustedes, y el naipe que yo les pidiere lo quiero adivinar antes de sacarlo.* Luego barajarás los naipes sin mover el de abajo, y despues darás la baraja á uno de los que estan mirando, y le pedirás el naipe que está debajo: supongamos es el cinco de espadas, dirás: *Déme usted el cinco de espadas por arriba y sin mirarlo*, y te dará un naipe de los de arriba; supongamos es el rey de oros, dirás: *Déme usted el rey de oros por el medio*, y te dará un naipe por medio: supongamos que sea el as de bastos, dirás: *Déme usted el as de bastos por abajo*, y te dará un naipe por abajo; despues le dirás, qué naipe le has pedido por arriba, y te responderá, que el cinco de espadas, y de esta manera le preguntarás los demas naipes. Adviértese, que así como le has pedido no mas que tres naipes, le puedes pedir los que quisieres.

Juego de hacer que miren el naipe de encima la baraja, y despues hacerlo desaparecer.

Tomarás la baraja, y la barajarás naturalmente, y la pondrás encima la mesa, y te quedarás con la mitad en la mano, y dirás: *Señores, yo me quiero apartar un poco de ustedes, por no ver el naipe que está encima del monton de la mesa; y despues que ustedes lo hayan visto, lo quiero adivinar*; y harás que lo vuelvan á su lugar: despues que lo hayan visto, y mientras te apartares dando una vuelta, te mojarás con la lengua la mano derecha por encima muy poco, que solamente puedas coger el naipe, y luego empuñarás los naipes que tienes en la misma mano, y la dicha mano la pondrás encima del naipe que han visto, haciendo que lo mojado toque el naipe que está descubierto de los de la mano se vea, y dirás: *Señores, es este el naipe que ustedes han visto?* Y te responderán que no. Luego apretarás la mano por abajo para que se pegue el naipe; despues levantarás la mano, de suerte, que no se vea el naipe que está pegado debajo de la dicha mano, y dirás: *Señores, vuélvanlo á mirar, y búsquenlo*; y mientras te quitarás el naipe que te has llevado debajo de la mano, y despues les dirás, qué naipe era? Responderán, que tal naipe. Volverás á decir: *Señores, yo les habia enseñado el naipe que ustedes dicen.* Luego lo buscarás con toda la baraja, y lo enseñarás para que lo vean.

Juego de hacer desaparecer un naipe de la baraja, y despues hacerlo encontrar dentro de un huevo entero.

Para hacer este juego tomarás un huevo, y le harás un ahujerito, despues tomarás un naipe de una baraja; y para que sea conocido, tomarás el rey de espadas, (ó el mejor que te parezca) y lo arrollarás bien apretado, y lo pondrás dentro del huevo:

luego le pondrás el pedacito de la cáscara, que has quitado, y la pegarás con un poquito de cal viva, y yeso blanco desecha (ó revuelta) con una poca de clara del mismo huevo; despues de seco (ó enjuto) lo rascarás con un cuchillo, y luego con un pedacito de papel lo bruñirás en la añadidura, y parecerá que no está rompido; despues lo guardarás para cuando hagas este juego.

Cuando quieras hacer este juego llamarás aparte al amo de la casa, (ó la dueña) y le dirás que si tiene un huevo; y sino, que embie por uno por si se ofrece. Luego que lo hayan traido, dirás; que te lo dejen ver si es muy fresco, y mientras lo estás mirando, sacarás el tuyo, y con disimulo te esconderás el que te han dado, y despues le dirás que lo guarden aparte para cuando se lo pidas: despues dirás á tu compañero (y si no lo tienes, llamarás aparte al dicho amo de la casa) y le dirás, que cuando le digas, que escoja el naipe que quisiere de la baraja, que escoja el rey de espadas, y le advertirás, que te guarde el secreto; despues en haciendo este juego, pondrás la baraja en figura de abanico, y teniéndola con la mano izquierda, dirás: *Señores, ahora voy á hacer que saquen un naipe de lo* *baraja, y lo quiero adivinar sin verlo.* Luego dirás á tu compañero (ó al dicho amo) que saque el naipe que quisiere, y que lo enseñe á todos los circunstantes, y despues que lo ponga encima la baraja: despues la tomarás, y con ligereza, que no lo perciban, te esconderás el dicho naipe en el pecho, por entre la casaca y la chupa, ó en la faltriquera, ó en donde mejor te parezca: luego barajarás bien, y despues sacarás naipes de la baraja, (haciendo como que lo buscas) y dirás: *Señores, yo no lo sé encontrar, y me parece que es el rey de espadas, porque no lo hallo; yo sé que es amigo de las criadas, y se habrá ido á la cocina, y para que no lo encuentren se habrá escondido dentro de algun huevo.* Luego dirás al dicho amo (ó dueña) que traiga un huevo, y despues volverás á decir: *Señores, ya ven este huevo como está entero, yo no lo quiero tocar, rómpanlo ustedes; y verán como está dentro.* Luego que lo hayan rompido y vean el rey de espadas, se quederán admirados.

Juego de estender toda la baraja encima de una mesa, y adivinar el naipe que se habrá tocado.

Para hacer este juego, dirás á tu compañero, ó si no llamarás aparte al amo de la casa, y en secreto le dirás, que quieres poner toda la baraja tendida en cuatro hileras encima de una mesa, advirtiéndole, que en la primera hilera se le ha de poner el nombre de *dias*; en la segunda, *semanas*; en la tercera, *meses*; y en la cuarta, *años*; y cuando alguno de los circunstantes tocare algun naipe, que tenga cuenta cual es, y en que hilera está: despues cuando hagas este juego, dirás: *Señores, ahora voy á poner toda la baraja tendida en una mesa; yo me iré á esconder donde gustaren, y el naipe que uno de ustedes tocare, sin levantarlo despues lo quiero adivinar.* Despues que lo habrán tocado volverás de donde estás escondido; v. g. han tocado el séptimo naipe de la primera hilera, dirá tu compañero: (ó el dicho amo) *Señores, es imposible, aunque los estuviese mirando siete dias contínuos, yo creo que no lo ha de adivinar.* Despues con disimulo contarás hasta el sép-

Digitized by Google

timo naipe de la primera hilera, lo levantarás y lo enseñarás, y verán como es cierto, que lo has adivinado; advirtiendo, que tu compañero (ó el dicho amo) puede decir otros términos diferentes, no olvidándose de decir tantos dias, semanas, meses ó años, segun en el número que está el naipe que hubiesen tocado, y en cual hilera, porque los circunstantes no comprehendan, que os habeis aconsejado, ó bien podeis hacer como que apostais alguna cosa para disimularlo mejor.

Juego de poner los cuatro reyes divididos, cada uno con un caballo, una sota y un as, y despues hacerlos encontrar juntos.

Para hacer este juego, escogerás de la baraja los cuatro reyes, los cuatro caballos, las sotas, los ases, y pondrás los dichos cuatro reyes en una hilera, el uno al lado del otro, y un poco divididos; despues pondrás un caballo encima de cada uno, de forma que se vean los reyes; y luego las sotas, de la misma manera que has puesto los caballos, de suerte que se vean los caballos y despues los ases, de la misma conformidad que has puesto los caballos, y las sotas, luego dirás: *Señores, ya ven* *estos cuatro reyes, que estan divididos cada uno con un caballo y una sota, y un as; pues ahora los quiero barajar bien, y hacer que se encuentren juntos.* Luego levantarás un rey con el caballo, la sota y el as juntos, y los demas de la misma forma: despues los barajarás, (poniendo los naipes de abajo encima, y no poniéndolos nunca por el medio,) y dirás á uno de los circunstantes, que levante cuantas veces quisiera: despues los tomarás juntos, y los sacarás por abajo de uno en uno, poniendo los cuatro primeros el uno al lado del otro, y divididos: despues pondrás los otros encima de la misma manera; (advirtiendo, que los has de poner cubiertos, como si dieras naipes para jugar) despues los descubrirás, y verán que los cuatro reyes estan juntos, los caballos, las sotas y los ases.

Juego de poner los cuatro reyes, los caballos, las sotas y los ases en cuatro hileras, y hacer que por el largo, por el traves y por los cruzados salgan encontrados.

Despues que hayas hecho el juego antecedente con los reyes, los caballos, las sotas y los ases, los barajarás bien: (como se suele) despues los podrás en cuatro hileras, bien arreglados y juntados, de forma, que esten en figura de un cuadrado, y dirás: *Señores, para que ustedes se entretengan, yo quiero ver si sabrán hacer, que por el largo, por el traves y por los cruzados, no haya mas que un rey, un caballo, una sota y un as, y que todos sean de distinto palo*, y verás que cuando los tienen compuestos por el largo los tienen descompuestos por el traves; y cuando los tengan compuestos por el largo y traves, los tienen descompuestos por los cruzados, y no lo sabrán hacer, si de anterior no lo sabian: despues que ya esten cansados, y no lo hayan sabido hacer, lo harás de la manera siguiente.

En la primera hilera pondrás el rey de oros, el as de espadas, el caballo de copas, y la sota de bastos.

En la segunda hilera pondrás la sota de copas, el caballo de bastos, el as de oros y el rey de espadas.

En la tercera hilera pondrás el as de bastos, el rey de copas, la sota de espadas y el caballo de oros.

Y en la cuarta hilera pondrás el caballo de espadas, la sota de oros, el rey de bastos y el as de copas.

Despues dirás: *Señores, vayan mirando por todos lados, y verán como por todos ellos no hay mas que un rey, un caballo, una sota y un as, y cada uno de distinto palo*; despues que los hayan visto enredarás los naipes, por si hay algun curioso que diga, que él lo hará.

Juego de enseñar los cuatro caballos juntos, y luego dividirlos por la baraja, y despues hacerlos encontrar juntos.

Tomarás la baraja, y teniéndola con la mano izquierda, pondrás los cuatro caballos abajo juntos, y los pondrás en figura de abanico, porque no se vean sino los dichos cuatro caballos; pero en el caballo de mas abajo le pondrás detras otros tres naipes, sin que se vean, y dirás: *Señores, miren ustedes estos cuatro caballos, como estan juntos.* Luego pondrás la baraja boca abajo, y volverás á decir: *Señores, miren ustedes como voy repartiendo los cuatro caballos*; y pondrás el caballo de abajo encima de la baraja, y el otro naipe que se sigue lo pondrás en el medio, y asimismo pondrás los otros dos, repartiéndoles en la baraja, y pensarán que has repartido los cuatro caballos: despues pondrás la baraja en la mesa, y dirás que levanten, y luego pondrás el un monton encima del otro: despues sacarás los naipes el uno despues del otro, y verás como salen juntos los cuatro caballos.

Juego de poner toda la baraja en la frente, y al sacar cada naipe adivinar si es figura, ó no.

Para hacer este juego, dirás á tu compañero, (ó al amo de la casa) y lo llamarás aparte, y le advertirás, que no te descubra el secreto y le dirás, que cuando tú estés asentado en la mesa, que se asiente en frente de tí, y que cuando tengas la baraja en la frente, de forma que se vean sus puntos, y vea que se descubre alguna figura, que te haga señal con el pie, tocándote el tuyo, y esto lo ha de hacer con disimulo, que los circunstantes no lo vean, y no lo comprehendan, y dirás: *Señores, barajen ustedes bien estos naipes, y despues me los quiero poner en la frente, y antes de sacar ninguno lo quiero adivinar, si es figura, ó no.* Luego los irás sacando de uno en uno, y dirás: *Señores, este no es figura, este tampoco,* hasta que tu compañero (ó el dicho amo) te toque el pie con el suyo, y entonces volveras á decir: *Señores, este con el toque, yo conozco que es figura*, y proseguirás de la misma manera en los demas, hasta concluir toda la baraja; advirtiendo, que si no quereis estar asentados, os podeis poner derechos, de suerte, que los dichos circunstantes no vean las señas de los pies.

Juego de poner los cuatro caballos divididos por la baraja, y despues hacer encontrar los tres juntos con una sota.

Tomarás la baraja, y sacarás tres caballos y una sota, y la pondrás sobre la mesa, y al enseñar los tres caballos, dirás, *Señores, estos tres bribones que se han divertido en la taberna, despues de haber bien bebido y comido, se preguntan si tienen dinero: hállase que no tienen un cuarto; dicen qué harémos? El uno de ellos responde: Se ha de pedir mas vino á la tabernera, y mientras ella fuere á la cuba nos escaparemos. Todas tres vienen en ello: llaman á la tabernera*, (que es la sota, que habrás hecho ver) *y la envian á la cuba.* Para esto volverás la sota sobre la mesa; despues de lo cual dirás: *Vamos, es preciso escapar estos bribones*, y luego pondrás uno encima de la baraja, otro debajo, y otro en el medio. Adviértese que antes que ejecutes el paso, es preciso hacer que el cuarto caballo se halle debajo, ó encima de la baraja, y habiendo vuelto la tabernera, y no hallando los tres bribones, la pondrás en parage de volver tras ellos, y dirás: *Señores, hagamos correr la tabernera, y veamos si podrá alcanzar estos tres bribones.* Para esto la pondrás encima de la baraja: despues dirás á uno de la compañía, que levante el naipe, y despues arrojarás los naipes, los unos despues de los otros, y se hallarán tres caballos con la sota.

Juego de hacer con naipes un navio cargado con treinta caballos, quince de blancos y quince de negros, y contando el número de nueve, hacer que todos los negros vayan al mar.

Sacarás de la baraja treinta naipes, y harás un círculo muy ovalado con ellos: primeramente pondrás cuatro naipes blancos (advirtiendo, que blancos se entiende puestos, que no se vean sus puntos, y negros que se vean sus figuras y puntos, poniéndolos el uno al lado del otro juntos) despues pondrás cinco de negros, seguidos con los blancos; luego dos de blancos, uno de negro, otro de blanco; dos de negros, dos de blancos; tres de negros, uno de blanco; dos de negros, dos de blancos, y uno de negro; haciendo, que este último esté al lado de los cuatro primeros, y verás como hay quince de blancos y quince de negros; despues dirás: *Señores, han de saber ustedes como habia dos caballeros, que hacian un regalo á un rey; el uno le enviaba quince caballos blancos, y el otro quince de negros, y todos treinta los tenian en un navío: vino la desgracia, que se levantó borrasca en el mar, y el dicho navio se iba á fondo, y fue preciso echar la mitad de los caballos en el mar, y los dos caballeros no querian: el uno, viendo que era preciso, dijo:* (el que era de los blancos) *Pongámoslos todos treinta en una hilera y en figura de un círculo, y contando el número de nueve, los quince primeros que saliesen los echasen en el mar. Pues señores, miren ustedes estos treinta naipes, los quince cubiertos son los caballos blancos, y los quince descubiertos son los caballos negros; pues vayan reparando, como contando al número de nueve, todos los dichos caballos negros van á parar en el mar.* Despues empezarás por el primero de los cuatro blancos á contar, diciendo: uno, dos, &c. y llegando el naipe nueve lo sacarás, y dirás: *este vaya al mar*. Luego volverás á empezar por el naipe que se sigue, (del que has quitado) diciendo, uno, dos, tres, &c. y proseguirás en los demas, hasta que hayas sacado todos los negros; despues enredarás todos los naipes que han quedado en la mesa, por si hay algun curioso, que diga, que tambien lo hará. Para que este juego lo sepas de memoria te esplicaré los cinco números primeros, 1, 2, 3, 4, 5, por las cinco letras vocales, A, E, I, O, V, la letra A vale 1, la E 2, la I 3, la O 4, la V 5, y por fin, para que sepas mejor como has de poner los naipes, los pondrás arreglados, como estan los números que van al último; advirtiendo, que los cuatro primeros, siempre han de ser blancos, y despues los otros de la forma que te he esplicado; y porque no se te olvide, aprenderás este verso de memoria, y teniendo cuenta en las letras vocales que tiene, y el número que cada una representa, no se te olvidará 4, 5; 2, 1; 3, 1; 1, 2; 2, 3; 1, 2; 2, 1. *Populea virga pacem regina ferebat*,

Juego de los diez naipes de un palo, cualquiera que elijan se quede, sin que en él se complete el número siete, y todos los demas vayan saliendo, y él se quede solo.

Adornarás este juego, diciendo: *Señores, sepan ustedes, que de nueve camas que tenia un mesonero, las nueve se hallaban tomadas por nueve compañeros; pero sobrevino un negro, que pedia se le diese cama, á cuyas súplicas el huesped, por agasajar á los compañeros, y no desazonar al negro, los puso con tal método, que los compañeros se hallaron con camas, y el negro sin otra, que la del suelo.* Pondrás los naipes en círculo, y dirás á los circunstantes, cual de aquellos gustan de que se quede, sin que en él se complete jamas el número siete; y dicho el que les parezca, te resta solo comenzar á contar por nueve naipes anteriores á él, pues en el número nueve, desde donde comiences á contar, mientras haya otro naipe; nunca se completará en el número siete: luego si los dos naipes estan puestos ségun pintan, esto es, 1, 2, 3 &c. y te dicen quieren que se quede el caballo, que por el lugar donde está puesto vale nueve, comenzando á contar desde el primero, se quedará este, sin que en él se complete el número que se desea; y si te dicen, que se quede la sota, que por la razon alegada vendrá á suponerse como en lugar octavo, comenzando á contar desde el rey, lograrás tu deseo; y te prevengo, que el naipe donde se complete el séptimo se echa incontinente fuera, para evitar equivocaciones.

Juego para hacer un relox, y adivinar la hora en que uno gusta de comer, cenar, ó acostarse.

Formarás un relox con los naipes en forma de un círculo, vueltos todos boca abajo, teniendo presente donde cae la una; pues conociendo cualquier hora, es fácil conocer todas las demas, y dirás: *Señores, ya ven ustedes este relox, pues ahora quiero adivinar la hora que gustan de comer, cenar ó acostarse*: y les dirás, que elijan la hora en secreto, y que sobre ella inclusive cuenten sobre la carta hácia donde tú les propusieres: advierte, que desde la una has de mandar contar sobre las que lleva en su mente, hasta catorce al reves; esto es, desde la una, que pase á las doce, y de esta á las once, y donde acabare las catorce, aquella es: á las dos, has de mandar contar hasta quince: en la tres, hasta diez y seis, y consiguientemente hasta las doce, llevando la propia regla de aumentar una en cada hora mandarás contar en ella hasta veinte y cinco; advirtiendo, que mudes para cada sugeto carta desde donde comiences á contar, por ser mas vistosa, y menos inteligible para los que lo ven; esto es, que si á uno le mandas contar desde la una á catorce, á otro le mandarás, que cuente desde las doce hasta veinte y cinco teniendo siempre las cartas vueltas.

Juego de disponer los naipes de modo, que por todas partes que se les mire hagan nueve, y sacando de ellos cuatro, queden, sin que hagan falta.

Pon el as de copas, llamándole castillo, y dirás: *Señores, en este castillo quiero poner de guarnicion tres hombres por esquina, y tres por frontera*; y los pondrás con naipes: vuelve á decir: *Señores, ya los ven puestos, pues miren el modo de sacar cuatro de ellos, sin que se reconozca la falta; esto es, que el enemigo por cualquiera parte que los vea,* *cuente los nueve cabales*; y despues que veas que no lo saben ejecutar, pondrás cuatro por esquina, y uno por frontera, con cuyo repartimiento logras te sobren cuatro, sin que se eche de ver. Si quieres hacerlo al contrario, vuelve á poner los tres por esquina, y tres por frontera, y diciendo: *Señores, ahora es menester añadir cuatro hombres mas, sin que el enemigo lo sepa*; y viendo que no lo saben hacer, pondrás dos por esquina, y cinco por frontera. Para añadirle ocho, pon los tres por esquina, y tres por frontera; y si no hay quien lo sepa ejecutar, pondrás uno en cada esquina, y siete en cada frontera.

Juego de pasar sobre una barca un rio, tres caballeros y tres damas, sin que en un lado, ni en otro haya dos caballeros con una dama.

Pondrás sobre la mesa tres caballos, con tres sotas del mismo palo, el as de copas, para que sirva de barca, y los demas naipes en una hilera por el largo de la mesa, á modo de rio. Hecho esto, dirás: *Señores, como les parece á ustedes, que aquellas familias se pasarán unos á otros, por no estar* *el barquero pronto, no pudiendo caber en dicha barca mas de dos sugetos, con la circunstancia, que jamas se hayan de hallar á un lado, ni á otro mas hombres que mugeres, sino es al contrario, ó tantas mugeres como hombres, ó solos los hombres, y solas las mugeres*: dicho esto, hallarás que algunos lo emprenden, y no lo consiguen; y viendo que no lo saben ejecutar, embarca dos mugeres, y pasando el rio dejarás al otro lado una: vuelve acá con la otra, y embarca esa otra dejándola allá: vuelve con la que sirve de barquero, y déjala con su querido: embarca los dos galanes, y pasados allá con sus damas, embarca dama y galan, y tráelos acá: llévate los dos galanes donde está marido y muger; embarca la muger, y tráela donde estan las dos: embarca otra con ella, y pásalas con sus maridos: trae el que está sin dama, y se la llevará consigo donde estan los dos, y se hallarán pasados sin haber faltado á lo dicho, ni haber venido la barca sola.

Juego de adivinar un naipe de la baraja, que otro se habrá pensado.

Tomarás la baraja, y la pondrás encima la mesa, y dirás: *Señores, ahora quiero hacer un juego, que el naipe que uno de ustedes se pensará lo quiero adivinar.* Luego dirás á uno de los asistentes, que la tome y que la baraje bien, y que se piense el naipe que quisiere en su mente, y que mire á cuantos naipes lo encontrará, empezando á contar desde el primero de abajo, y que no se olvide, y esto que lo haga de modo, que tú no lo veas: despues le pedirás la baraja, y te la pondrás en la mano izquierda boca arriba, y con el dedo pulgar de la mano derecha te los pasarás, ó pondrás todos de uno en uno en la dicha mano; el segundo encima del primero; el tercero encima del segundo; y el cuarto encima del tercero &c. hasta pasar toda la baraja, y haciendo como que buscas el naipe: despues se la volverás, y le dirás que ya lo has hallado, y que si lo quiere encontrar, que cuente hasta cuarenta, empezando por el naipe de abajo; advirtiendo, que si lo habia hallado antes á trece naipes, que cuente trece al primero de abajo, al segundo catorce, al tercero quince, y así los demas hasta cuarenta, y lo hallará, y verán que es cierto. Esta baraja ha de ser de cuarenta naipes.

Juego de poner la baraja en figura de abanico, y adivinar el naipe que se habrá pensado.

Tomarás la baraja, y todos los naipes, que verás que tienen las figuras cabeza abajo, los volverás cabeza arriba, y en los demas naipes repararás algunas señales, como en las puntas de los palos ó bastos: los colorados de las copas; las figuras de los oros; las letras de las espadas y otras señalitas. Todos los dichos naipes los pondrás hácia arriba, como has hecho en las figuras: los que no se pueden conocer son los siguientes. El cuatro, el seis, el ocho y el nueve de oros: el cuatro, el cinco y el nueve de bastos: el cuatro, el siete, el ocho y el nueve de espadas; y en estos les harás un puntito en una esquina con la pluma, en todas las copas no es necesario, porque ya se conocen con los colorados. Teniendo la dicha baraja compuesta, dirás: *Señores, ahora voy á hacer que el naipe que uno de uste-*

des se pensará lo quiero adivinar. Luego los barajarás bien, y dirás á uno de los circunstantes, que levante cuantas veces quisiere: despues los tomarás con la mano izquierda (sin mirarlos por delante) y con la derecha los pondrás en figura de un abanico, y dirás á uno de los dichos señores, que se piense el naipe que quisiere, y que lo saque un poco, porque los demas señores lo vean: despues lo sacarás en presencia de todos, (advirtiendo, que al tiempo de sacarlo, con ligereza lo volverás de arriba abajo) y sin mirarlo lo enseñarás, y dirás: *Señores, mírenlo bien, es este? pues ya ven como lo vuelvo á su lugar y sin mirarlo.* Y luego lo pondrás en su mismo lugar, y los pondrás en la mesa, y dirás que los barajen bien; despues tomarás la baraja, y el naipe que verás que tiene la señal al contrario de los otros, es el que se han pensado, el cual lo enseñarás á todos, y verán que es el mismo.

:

Juego de sacar veinte y un naipes de la baraja; y hacer tres montones, adivinar el naipe, que se ha pensado.

Para hacer este juego sacarás veinte y un naipes de la baraja, y los tenderás por encima de la mesa, y dirás: *Señores, el naipe que uno de ustedes se pensará de estos que estan encima la mesa, lo quiero adivinar haciendo tres veces tres montones.* Despues dirás á uno de los circunstantes, que se piense el naipe que quisiere, advirtiéndole, que tenga cuenta en cual de los montones que harás está; luego los levantarás y los barajarás bien, y pondrás tres naipes en la mesa bien divididos, porque cuando pongas los otros encima de los tres, no los revuelvas unos con otros: seguidamente pondrás los otros de uno en uno encima de los dichos tres primeros, y despues preguntarás al dicho circunstante en cual de los tres montones está el naipe, que se ha pensado; y en el monton que te diga que está, lo pondrás al medio de los otros dos, y esto lo harás tres veces sin barajarlos: despues los sacarás de uno en uno, poniéndolos tendidos por la mesa y los cortarás, y el onceno que saques es el naipe que se ha pensado, y en este naipe tendrás cuenta, y sacarás los demas, y dirás: *Señores, ahora quiero vèr si lo sabré adivinar.* Luego levantarás el dicho naipe onceno, y verán como es cierto.

Juego de adivinar la carta que otro hubiere escogido en su pensamiento.

Con la propia operacion del juego antecedente harás este, escogiendo un número, impar del que se pueda sacar tres partes cabales, como es 9, 15, 21, 27 &c. demostrándolos, y dirás: *Señores, escojan en su mente al naipe que quisieren*; y haciendo las operaciones de los tres montones, con todas las circunstancias que espresé en el dicho juego; esto es, tres montones, y tres repiticiones de ellos, incluyendo siempre el monton en que se halle la carta en medio de los otros dos: lo que ejecutado, irás sacando las cartas, hasta que cuentes en la que se media, que en quince será la ocho, en veinte y una la once, y en los demas á su correspondencia. Aquella dirás que es la que volverás, pues habrás ido sacando las cartas hasta entonces cubiertas.

Juego de poner toda la baraja detras las es- espaldas, y al sacar cada naipe adivinarlo.

Tomarás la baraja, y la barajarás con ligereza, que no lo vean, y mirarás el que está debajo qué naipe es, y despues dirás: *Señores, ahora he de adivinar todos los naipes de la baraja los unos despues de los otros.* Luego barajarás, sin mover el que está debajo; (supongamos que has visto el rey de espadas) despues te pondrás la baraja detras las espaldas, y dirás: *Señores, voy á sacar el rey de espadas*, y sacarás efectivamente el rey de espadas, que habias visto antes de barajar; pero al sacarlo sacarás otro naipe, que se esconde en la mano, y que se mira al echar el primero, que se ha supuesto que el segundo que habrás sacado es el caballo de copas; al sacarle tomarás otro, y egecutarás con los otros naipes como el primero de la misma suerte.

Juego de adivinar el naipe que se habrá sacado de la baraja.

Tomarás la baraja y la barajarás; despues la pondrás encima la mesa, y harás que saquen un naipe y que lo miren, y lo pongan sobre la mesa, y advertirás alguna mancha particular sobre de este naipe, (esto es fácil, pues no hay naipe que no tenga alguna mancha particular) y dirás: *Señores, ya han visto ustedes, que naipe es el que está encima de la mesa.* Despues harás que lo pongan en la baraja, y dirás, que los barajen bien; y despues que hayan bien barajado, tomarás la baraja, y enseñarás el naipe que habian sacado.

Juego de adivinar en un instante el naipe, que se habrá pensado de la baraja.

Tomarás la baraja y la barajarás, y con ligereza, que no lo perciban, mirarás el que está debajo, qué naipe es; despues dirás: *Señores, ahora quiero adivinar el naipe que uno de ustedes se pensará.* Despues barajarás los naipes, sin mover el que está debajo, y pondrás toda la baraja estendida en forma de abanico, y teniéndola con una mano, dirás á uno de los asistentes, que discurra un naipe, y que lo saque: despues lo pondrás encima de la baraja sin verlo, y dirás que levanten: despues pondrás el un monton encima del otro: despues harás que levanten las veces que quisieren: despues mirarás toda la baraja, y el naipe que está encima del que habias visto antes, será el naipe que se habrá pensado.

Juego de risa para adivinar en cual de los dos montones está el naipe que se ha pensado, sin tocar la baraja.

Tomarás la baraja, y la darás á uno de los que estan mirando, y le dirás, que la baraje bien, y que la ponga encima la mesa en dos montones y dirás: *Señores, ahora quiero adivinar en cual monton está el naipe, que el señor elija allá en su mente.* Luego dirás, que te diga, qué naipe es el que ha elegido, y despues que lo haya dicho le volverás á decir, que lo saque de este monton (señalándole el que tiene mas naipes) y harás que lo mire, por ver si está allí el tal naipe, y si lo encuentra en dicho monton se quedarán maravillados de ver que lo has adivinado sin haber tocado ningun naipe: pero si no está, le responderás muy serio: *Pues estará en este otro monton*, y se reirán de ver el juego de grande habilidad que has hecho.

Juego de chasco para adivinar repentinamente el naipe, que se habrá pensado de la baraja.

Tomarás la baraja, y dirás: *Señores, ahora voy á adivinar el naipe que uno de ustedes se hubiere pensado.* Para eso dirás á la persona que quieres dar el chasco, que se piense un naipe, y despues le dirás, que los baraje bien; y cuando te los vuelva, con la punta de un cuchillo empujarás un naipe de la baraja, haciéndole salir por el otro lado, y le dirás que lo saque, y que mire si es él, y al tiempo que agarre el naipe le darás con el mango del cuchillo en los dedos, lo que dará que reir à los que estan mirando.

Juego de poner nueve naipes en tres hileras, y hacer que por todos los lados hagan el número de quince.

Despues que habrás hecho todos los juegos de naipes, y te digan que hagas mas, les harás este juego para que se entretengan. Tomarás todos los oros, (esto es, desde el as, hasta el nueve) ó sino del palo que tú quisieres, y los pondrás en tres líneas de la misma suerte que estan estos números,

1	2	3
4	5	6
7	8	9

y dirás: *Señores, miren bien estos nueve naipes; pues para que ustedes se entretengan quiero ver si sabrán hacer que por el largo estas tres hileras hagan el número de quince cada una, y al mismo tiempo por el traves tambien hagan quince, y que al mismo tiempo por los cruzados tambien hagan quince*; y verás que cuando los tienen compuestos por el largo, los tienen descompuestos por el traves; y cuando los tienen descompuestos por el traves, los tienen compuestos por el largo; y cuando los tienen compuestos por el largo y traves, los tienen descompuestos por los cruzados, y no lo sabrán hacer, si de anterior no lo sabian: despues que ya esten cansados y no lo hayan sabido hacer, lo harás de esta manera: En la primera hilera pondrás el dos, el siete y el seis; en la segunda, el nueve, el cinco y el as; y en la tercera, el cuatro, el tres y el ocho, como aquí se te demuestra en estos números,

2	7	6
9	5	1
4	3	8

y dirás: *Señores, vayan contando por todos los lados, y verán como por todos ellos hacen los quince*; y luego enredarás los naipes, por si hay algun curioso que diga que él lo hará.

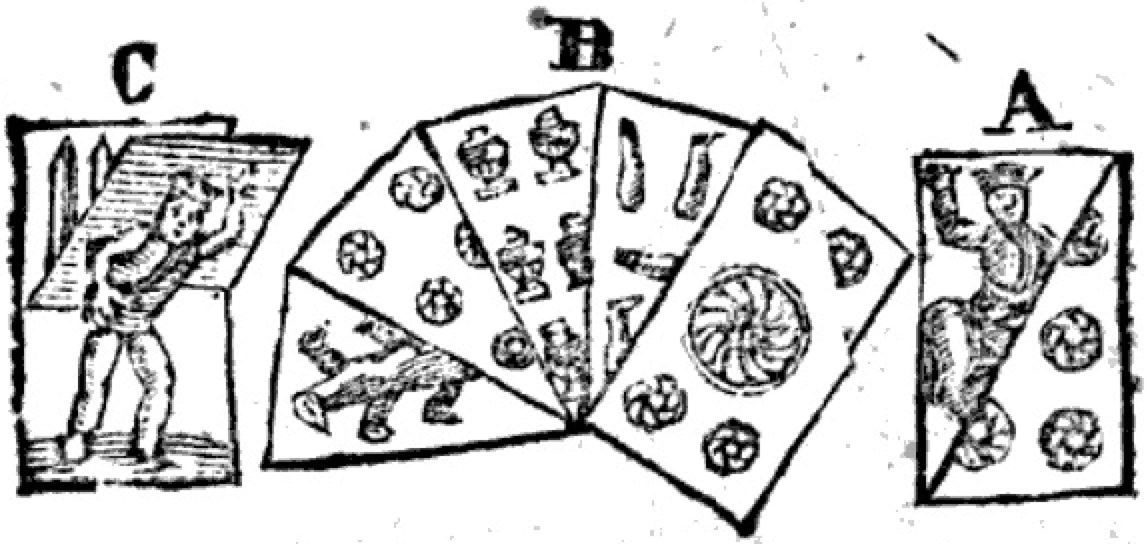
Juego de poner nueve naipes en tres hileras, y hacer que por todos los lados hagan el número de diez y ocho; despues el de veinte y uno; y luego el de veinte y cuatro.

Despues que hayas hecho el juego antecedente, harás este: quitarás el as, y le añadirás la sota, dándole el valor de diez puntos, y los pondrás seguidos 2, 3, 4, &c. como has hecho en el dicho juego 1, 2, 3, &c. y dirás: *Señores, vean si alguno de* *ustedes con estos nueve naipes sabrá hacer que por todos lados hagan el número de diez y ocho*; y viendo que no lo saben ejecutar, los mudarás en la forma siguiente: en la primera hilera pondrás 5, 10, 3; en la segunda, 4, 6, 8; y en la tercera, 9, 2, 7. Si quieres que hagan el número de veinte y uno, quita el dos, y añádele el caballo, y le darás el valor de once puntos, y poniéndolos seguidos 3, 4, 5, &c. dirás á los dichos señores si lo saben hacer, y viendo que ninguno lo sabe, los mudarás de esta suerte: en la primera fila 6, 11, 4; en la segunda, 5, 7, 9, y en la tercera 10, 3, 8. Y si quisieres divertir mas á los dichos señores, quita el tres, y ponle el rey dándole al valor de doce puntos, y haciendo las mismas operaciones, y no haya quien lo sepa hacer, los pondrás 7, 12, 5; 6, 8, 10; 11, 4, 9, y para que mejor lo entiendas, vélos aquí demostrados.

5	10	3	6	11	4	7	12	5
4	6	8	5	7	9	6	8	10
9	2	7	10	3	8	11	4	9

Digitized by Google

Juego de unos naipes cortados, con los cuales se pueden hacer muchos, y buenos.



Tomarás una baraja, que no te sirvas de ella por ser falta, pero que sea limpia, y la pondrás en parte húmeda, para que se humedezcan bien todos los naipes: luego tomarás cuatro figuras, (escogerás las que tú quisieres) y levantarás, ó despegarás por las esquinas poco á poco el papel de las dichas figuras y sin romperlas: despues escogerás el seis de oros, el seis de copas, el cinco de bastos y el as de bastos, ó los que te gustaren; luego cortarás las dichas figuras por el sesgo, faltándoles cosa de una pulgada el no llegar á las esquinas, y las pegarás con un poco de almidon, ó engrudo, del modo que se lo enseña la figura de la letra A, que la una mitad parece que es el seis de oros, y la otra mitad parece que es una figura á caballo.

Cuando quieres hacer algun juego con estos naipes, los enseñarás en figura de un abanico, de la suerte que lo muestra la figura de la letra B, y verán que son cinco naipes blancos; despues los volverás de arriba abajo con ligereza, y los enseñarás del mismo modo que has hecho antes, y verán que se han trasmudado en figura, menos el naipe que se ve entero, el cual has de procurar siempre (para que no se conozca que los has vuelto de arriba abajo) que sea el cinco de oros, ú otro naipe que se le parezca; y si quieres que todos los cinco naipes se conviertan en cinco figuras, tomarás el tres de espadas, ó el cinco de oros, y lo desplegarás hasta el medio: luego tomarás otra figura y la despegarás toda, y despues la pegarás por entremedias del tres de espadas, ó el cinco de oros, en el parage donde has despegado, dejándolo en la conformidad que está el naipe de la letra C, (que levantando arriba la media hoja del medio del naipe, se ve que es una figura, y bajándola abajo se ve que es el tres de espadas) despues lo pondrás en el lugar del cinco de oros, (tapando la figura) y parecerán cinco naipes blancos: despues con ligereza los volverás de arriba abajo, haciendo como que les das un soplo, y descubriendo la dicha figura, verán que se han trasmudado en cinco figuras.

Para hacer otros juegos tomarás, cuatro naipes blancos, quiero decir el tres de oros, el cuatro de espadas, el dos de bastos y el cinco de copas, y tambien los despegarás hasta al medio; despues al uno le pegarás un retrato de una calavera, á otro un dragon, al otro un ramillete y al otro una mudanza, y por fin lo que tú quisieres, y despues los pondrás en prensa, para que despues de enjutos no queden arrugados.

Cuando hagas algun juego con estos naipes, tomarás una baraja regular, y los pondrás debajo, sin que los circunstantes lo vean: despues dirás, que les quieres dar un naipe á cada uno: luego barajarás bien (sin llegar á los cuatro de abajo) despues enseñarás el naipe de abajo la baraja, y verán que es el tres de oros: luego se lo darás á uno de los dichos circunstantes, poniéndolo encima la mesa y le dirás, que le ponga la mano encima, y que no lo mire hasta que tú se lo pidas: despues volverás á barajar, y darás los otros del mismo modo: despues pedirás el naipe á cada uno, y al mismo tiempo lo levantarás (no dando lugar á que te lo den, para que no separen el secreto de como estan hechos) y harás como que lo vas á soplar, y con ligereza con la otra mano descubrirás la figura, y luego se la enseñarás, y verán como se ha vuelto una calavera: luego harás lo mismo con los otros, y se quedarán admirados de ver el como les has trasmudado los naipes en tales figuras, y despues te los esconderás en tus faltriqueras.

Adviértase, que con estos naipes puestos por entremedias de una baraja regular, se pueden sacar muchas diferencias de juegos y buenos, que por no ser prolijo en su esplicacion, no los pongo; ademas que la práctica ó egercicio te lo enseñará.

OTRO MODO DE HACER juegos de naipes muy curiosos, los cuales se ejecutan por operaciones aritméticas.

Juego de poner tres naipes sobre una mesa, y saber en tres sugetos quien tomó cada uno de ellos.

Pon tres naipes, como rey, caballo y sota, y dále en tu imaginacion el superior lugar al rey, el mediano al caballo y el ínfimo á la sota; y entre las personas que gustares, que hagan el juego, reparte seis naipes, dándole á la una tres, á la otra dos y á otra uno; y apartando diez y ocho naipes sobre la mesa, te tomarás los demas ó los apartarás, sin hacer caso de ellos. Retírate ahora, dando lugar para que cada uno guarde su naipe; y previniéndolos desde allá dentro, que el que tenga el rey, que en tu imaginacion tiene el superior lugar, tome tantas cartas como tú le hubieres dado; esto es, que si tiene una, tome una; si dos, otras dos; y si tres, otras tres. De que supieres lo ha hecho, di de nuevo: Quien tuviere el caballo, que es el que tiene el mediano lugar, tome dos veces tantas cartas como tuviere, con que deberá tomar, si tiene una, dos; si tiene dos, cuatro; y si tres, seis; y esperimentando estar ya ejecutado, pasarás á la última operacion con la sota, que es la que se la dió el mas tenue lugar, diciendo: Quien tuviere la sota, tome cuatro veces tantas cartas como tuviere; con que se sobreentiende, que si tiene uno, tomará cuatro; si dos, ocho; si tres, doce; lo que ejecutado, te resta solo advertir los naipes que quedan sobre la mesa de los diez y ocho que dejaste, para que se repartieran, y tener presentes las siete dicciones: *Aperi*, *Premati*, *Magister*, *Nihil*, *Femina*, *Vispane*, *Vispena*, dando á las tres vocales, de que se compone cada diccion, el valor de *a* una, *e* dos, *i* tres; y reputando á la A por rey, á la E el caballo, y á la I la sota, entendiendo esto se quedaron tres cartas, (pues las mas que quedarán serán siete, y de así abajo, aunque nunca cuatro como da á entender la etimología del vocablo) irás á buscar la diccion que le corresponde, que es *Magister*, y segun el lugar en que estan colocadas las letras, pedirás las cartas, dándoles el valor que tengo insinuado; y advirtiendo, que lo que significa la primera vocal, siempre pedirá al sugeto, que le hubieses dado un naipe; lo que denota el segundo, al sugeto que hubieres dado dos; y lo que demuestra la tercera, al que hubieres dado tres: con que en este caso de quedar tres cartas, pedirás, por ser *Ma* con lo que comienza la diccion del rey, que le dieron el lugar de A; al que hubieres dado una carta, por *gis*, segunda alhaja, en la que entra la I, que le dimos el significado de sota, se la pedirás al que distes dos naipes; y por *ter*, que es lo que te resta del vocablo, y el caballo al que hubieres dado los tres. Y si lo quieres comprehender todo por numeros, convina segun su valor; la letras en números, llamando á la primera cantidad 123, á la segunda 213, á la tercera estas dos partidas, sabrás la que te resta, está en el sugeto que multiplicó por treinta y uno, y estan en él los naipes hasta completar los treinta: pongo por ejemplo, entre los tres tomó uno seis, otro catorce y otro diez; y dices al que tomó seis, los doble, y harán doce; al que tomó catorce los multiplique por treinta, y serán cuatrocientos y veinte; al que tomó diez los multiplique por treinta y uno, y serán trescientos y diez: con que mandándolas juntar todas las tres partidas, sumarán setecientos y cuarenta y dos, que restados de los trescientos y treinta que prevengo, quedan ciento ochenta y ocho, que serán los que te digan sobran; y estos partidos por tí con sigilo por veinte y nueve, como prevengo, vienen al concerniente seis, y sobran catorce, y por tanto sabrás, como te tengo demostrado, que el que dobló los naipes tiene seis; el que los multiplicó por treinta catorce, y los que sobran de estas dos partidas, es forzoso los tenga el sugeto que multiplicó por treinta y uno: con que así dirás, que este interesado en los naipes tiene diez de ellos, que son los que faltan para el cumplimiento de los treinta que quedaron sobre la mesa.

Juego para acertar la carta que sacó un sugeto de toda la baraja.

Sentado el presupuesto de que una baraja de cascarela consta de ciento y veinte y dos puntos sin incluir las figuras, pues por si no pintan nada, no hay que dudar, que sacada de ella los diezes, quedan dos puntos, con que si entregas á cualquiera la baraja, y este saca de ella una carta, es fuerza, que sacando los diezes, ú otro cualquiera número, se venga á demostrar cual es, por lo que al último faltare, hasta el cumplimiento de los doce: pongo por ejemplo, sacaron un cinco; con que si vas contando de diez en diez; esto es, porque no conozcan lo que haces; pongo por caso cuatro y siete, once; deja el diez, y pasa á contar con el uno que te quedó lo mas velóz que puedas; con que es fuerza que el último punto, por haber sacado cinco, que te quede sea siete; y así por faltar hasta doce cinco, dirás ser este el que falta; y vuelto prontamente á pasar la baraja, verás en ella los tres cincos que quedan, y tendrás sabido el punto y palo de la carta. Si advirtieres que se completa la última carta en los doce, ó fuera de los diezes en dos, tendrás entendido ser figura la que falta, y volverás á pasar las cartas, haciéndote cargo de las once que quedan, con lo cual vendrás en conocimiento de la que falta.

Juego para adivinar de qué puntos se componen tres montones por abajo.

Mandarás á un sugeto disponga tres montones de cartas con esta formalidad, que sobre el punto de abajo, y ha de contar hasta quince cartas, pongo por caso, puso debajo un seis, pondrás encima nueve cartas, de forma, que entre los puntos de abajo y las cartas de arriba, ha de componerse cada monton de quince puntos; y advierto, que toda figura para colocarla abajo, vale diez; (pues para ir poniendo arriba, ni estas, ni otras cartas vale mas que una) para conocer tú los puntos que hay debajo, si es la baraja de revesino, no tendrás mas que hacer, que contar las cartas que sobraron, despues repartirlas con las circunstancias sobredichas, y tantas como fueren, tantos puntos hay debajo: si fuere la baraja de cascarela, cuenta sobre ocho las que no se concluyeron en los montones, y tantas como cartas hay, tantos puntos habrá abajo; pero advierte, que si te dicen que faltan, pregunta cuantas, y restadas de las ocho, (esto es, suponiendo ser la baraja de cascarela, pues en la de revesino es fuerza so-

Digitized by Google

bren siempre) las que te sobraren, aquellos serán lo puntos que hay debajo: pongo por ejemplo, te dijeron faltaban cinco, (que será cuando pongan el mas ínfimo punto) dí, cinco que faltan, con que á ocho que habian de ser, tengo que añadir tres, y es el punto que pintarán por abajo: el mayor que pueden poner será cuando te pongan ó dejen veinte y dos, pues con ocho que has de añadir, serán treinta, que como se deja comprehender, es el mas eminente punto, pues consta de tres figuras.

Juego de coger un sugeto dos puñados desiguales de naipes, y acertar en qué mano hay número impar, y en la que hay par.

Tomando en una mano unos naipes, y en la otra otros, en número desiguales, que en la una sean pares y en la otra impares, dirás al que los tenga, que multiplique el número de la mano derecha por tres, y el de la mano izquierda por dos, y que sume las dos multiplicaciones, y te diga si esta suma es par ó impar; si te dice que es par, dí que en la mano derecha tiene pares, y en la siniestra impares; y si te dice, que en la suma de las dos multiplicaciones es impar, el impar será en la mano derecha, y el par en la izquierda: pongo por ejemplo, tomó uno en la mano derecha ocho, y en la izquierda siete, multiplicando ocho por tres, son veinte y cuatro; multiplicando siete por dos, son catorce, y haciéndolos juntar estas dos multiplicaciones, serán treinta y seis, y por ser pares, sabrás lo son en la mano derecha, y en la izquierda impares; y si sucede al contrario de salir números impares, tendrás conocido es al reves la prueba; esto es, que en la mano izquierda estan los pares, y en la derecha los impares.

Juego de repartir entre algunos sugetos la baraja con tal proporcion, que á cada uno se le han de dar tantos naipes, como sugetos hay, y han de sobrar cuatro.

Lo propuesto en este juego, aunque entre quien sabe lo que es raiz cuadrada, es facilísimo, no deja de servir de alguna armonía el método de ejecutarlo; lo que te será muy fácil, con dar á seis sugetos seis naipes á cada uno, con que sumarán treinta y seis, y á tí te sobrarán cuatro, y los habrás repartido con las circunstancias propuestas.

Juego de tomar dos números pares en las manos, y adivinar los naipes que le quedan á un sugeto en la mano derecha.

Tomando dos números pares en las manos, le mandarás que de la mano izquierda ponga tres naipes en la derecha, y luego ponga de la mano derecha á la izquierda tantos naipes, como le quedaron en la mano izquierda, y habiendo hecho esto, te resta solo decirle, que tiene en la mano derecha seis naipes; esto es, el duplo de lo que le dijistes pusiese en la mano derecha; pongo por ejemplo, en cada mano tomó un sugeto seis, tú le dijistes, que pusiese de la izquierda á la mano derecha cuatro, con que hizo con los seis que tenia, y los cuatro que le mandaste poner diez; ahora le mandas ponga de la mano derecha á la izquierda tantos naipes como le quedaron, con que habiéndole quedado dos, es evidente ha de poner otros dos, y por consiguiente ha de minorar de los diez los dos que ponga; y supuesto que le han de quedar ocho, que es el número doblado de los cuatro que le mandaste poner de la izquierda á la derecha.

BIBLIOTECA DE CATALUNYA

Digitized by Google

Juego de saber en un monton los naipes que hay sin llegar á ellos.

Pende solo esta prueba de una progresion Geométrica; esto es, de ir siempre aumentando el duplo del número que haya con cuatro, ocho, diez y seis, y treinta y dos: de este modo, con esta simetría mandarás te pongan la baraja; esto es, siempre doblando el número que eligieres al principio, que para no equivocarte darás cuatro, por ser número mayor, en el cual ya no cabe equivocacion; pues si te doblan dos veces el número, quién ha de ser tan ignorante, que no conozca, apenas las vea, que estan las cartas dos veces dobladas, y que por tanto hay en ellas doce? esto es, cuatro que tú mandaste poner, y el duplo que ellos pusieron por segundas, que serán ocho, advirtiendo este método de doblar siempre las últimas cartas que pusieron; y como en cuarenta naipes, no puedan poner desde el número cuatro mas que ocho, que es su duplo, que por el bulto, como llevo dicho, conocerás; y asimismo de esto, siguiendo la regla, no puedan subir á mas, que añadir diez y seis, que es duplo de los diez y ocho, con que asimismo en esto hay veinte y ocho naipes; pues son tambien imposible de errarse, y mas sabiéndose, no se pueden diferenciar en haber, ni mas, ni menos, que son cuatro, ó doce, ó veinte y ocho, observando las circunstancias sobredichas.

Juego de haber dejado dos naipes sobre la mesa, y saber entre dos sugetos cual tiene cada uno.

Entre los dos que gustaren hacer este juego, darás al uno tres naipes y al otro nueve, y poniendo sobre la mesa, pongo por caso un rey y un as, darás el mayor lugar al rey, y el mas ínfimo al as, y desviándote para que los tomen, dirás luego á los sugetos que guardaron las cartas, que el que hubiere tomado el rey, que en tu mente tiene el superior lugar, multiplique el número que le distes por dos, y el que tuviere el as, que es el menor naipe para tu discurso, que multiplique el número que le diste por doce, y te resten de ciento y cincuenta y seis, y te digan lo que queda, lo que partirás sin darlo á entender, por once; y advertirás que si te viene nueve al concerniente al que distes el nueve, tiene el mayor naipe, y sobrarán tres por lo que conocerás tener el menor al que distes tres; y si vienen tres y sobran nueve, lo deberás entender al reves; esto es, que al que le distes tres, tiene el mayor, y al que nueve el menor; pongo por ejemplo, al que le señalaste tres tantos, tomó el mayor, y cumpliendo tu precepto, multiplicó su número por dos, é importó seis, luego dirás al que tiene la carta menor, que en ese caso cae en la persona que distes nueve, los multiplique por doce, lo que ejecutado, monta ciento y ocho, que juntos con los seis de la primera multiplicacion, suman ciento y catorce. Esto hecho, restados los ciento y cincuenta y seis, quedan cuarenta y dos, los que te dirán sobran, y cumpliendo tú los preceptos de esta regla, los partirás por once, y por venir tres al conocimiento, y sobrar nueve, estarás enterado como ya dejo advertido, que la mayor pieza tiene el que le distes los tres, y la mas ínfima al que le distes los nueve.

Juego para hacer tres repartimientos de naipes, y saber los que le quedaron á un sugeto en las manos.

Díle á la persona que te pareciere tome en su mano los naipes que le dé gusto, y luego dirás que añada otros tantos como tomó al principio: dále tú un número señalado, y díle despues saque de ellos la mitad, y despues que saque los que al principio imaginó, lo que ejecutado, te resta solo decirle para acertar los que le quedan en sus manos, la mitad de los naipes, que le dijiste tomase por tí. Doy por caso, este sugeto tomó ocho naipes cuando le dijistes tomase un número de ellos, mandástele añadir otros tantos, con que hizo diez y seis; pues por tí das ahora un número señalado, que en este ejemplo serán diez, que juntos estos con las dos partes que ya tiene, son veinte y seis, de los cuales volverás á mandar saque la mitad, con que es fuerza que le queden trece; y si de estos saca los ochos, es forzoso le reste la mitad de lo que tú le dijistes que es cinco, los que le dirás que le quedan, sin que admita duda.

Digitized by Google

Juego de adivinar el número de naipes, que escogió un sugeto de la baraja.

Dirás al que te parezca, escoja un número de naipes de la baraja, y para saber los que tomó, harás que los tresdoble, y que saque de ellos su mitad; y si hubiere medio que te lo prevenga, el que tomarás para cortarle el cabo de la prueba como entero, haciendo al sugeto cuente los medios como enteros: hazle que vuelva á tresdoblar el número que tiene, y que saque otra vez su mitad, y haciendo si hubiese algun medio, que le cuente por entero; pero previniéndotelo en la segunda division, pues en este caso le has de contar por dos. Hecho esto, te resta solo preguntarle cuantos nueves hay en el número que ha quedado, y por cada nueve que tuviere, tomar cuatro, y los medios que te hubiere dicho, dándole á cada uno su valor; esto es, si te ha dicho que hay un medio, toma por el uno; y si te ha dicho que hay segundo, toma por el dos: pongo por ejemplo, tomó un siete, con que tresdoblándolo como le mandastes, hizo veinte y uno: de estos le mandastes sacar la mitad, lo que ejecutó, dándote razon de que habia un medio, para que le contaras por uno; y poniéndolo él por entero, como previenes, le quedaron once: ahora vuelve á decir, que el número que le haya quedado le vuelva á tresdoblar, con que es forzoso haga treinta y tres, por tener once; y que si de estos treinta y tres de la segunda multiplicacion saca la mitad, le quedan diez y seis y medio, que contándole él por entero, dirá diez y siete, y á tí te dará razon, para que tú sin darlo á mostrar lo cuentes por dos, por ser medio segundo, como tengo ya prevenido. Hechas estas operaciones, solo te falta preguntarle cuantos nueves hay en el número que le queda: con que por ser diez y siete, donde no cabe mas que un nueve, dirá que uno, por el cual, como te prevengo, tomarás cuatro, y por tener ya apartados tres de los medios, como queda dicho, dirás, cuatro del nueve, y tres de los medios son siete, que son los que al principio se imaginó el sugeto.

Juego de estender la baraja sobre la mesa, y adivinar en qué naipe puso un sugeto el dedo, y la persona que le puso.

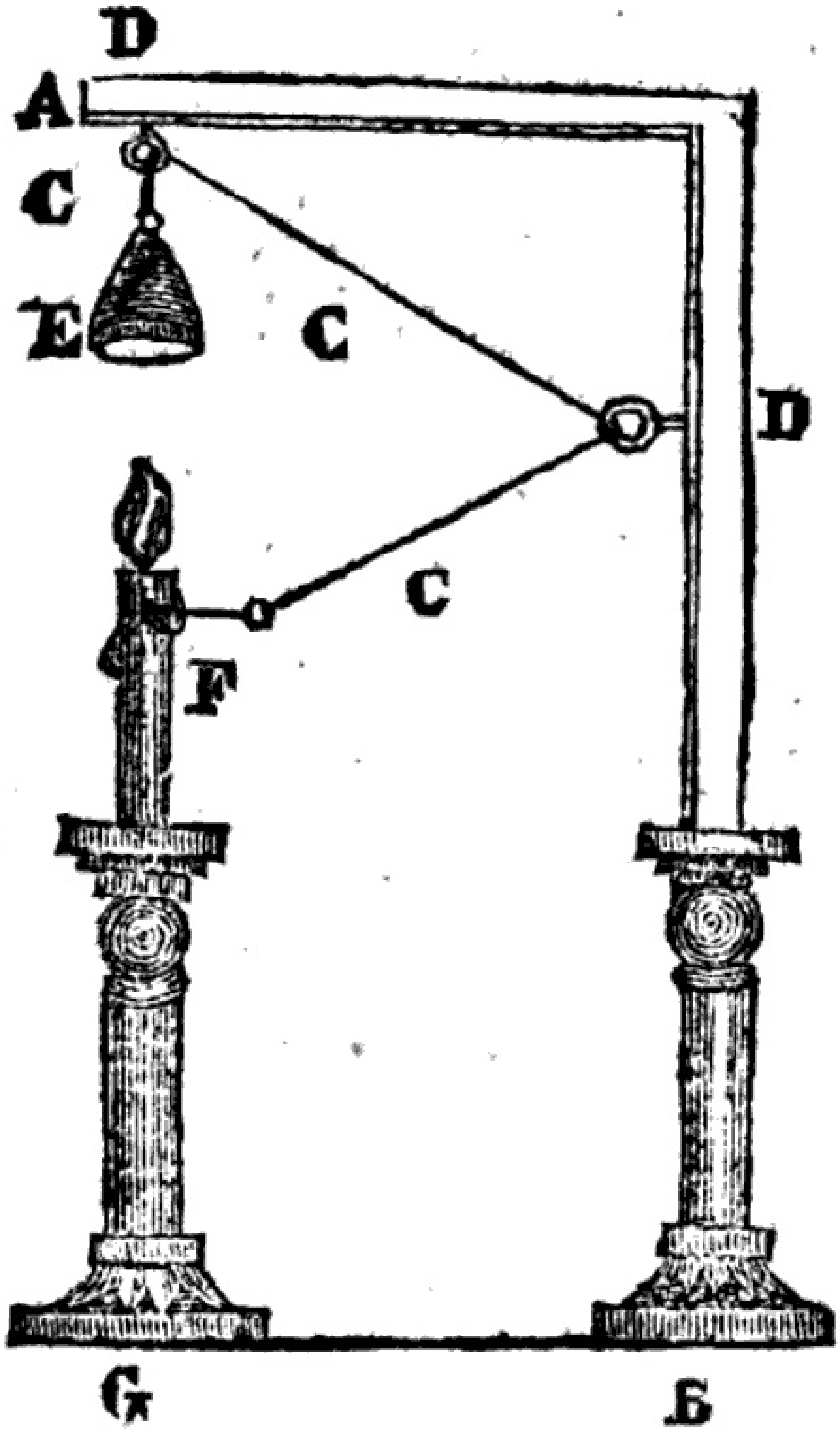
Estiende la baraja por la latitud de la mesa, y llamando al primer naipe uno, dos, tres, así consiguientemente á todos, de guia que finalizes en el último, al que llamarás cuarenta, y dí á los sugetos que estan presentes pongan en el naipe que les parezca el dedo, para cuya operacion te saldrás del aposento, previniéndoles que tengan cuidado con el número á que cae donde le pusieron, desde el primero que comenzastes á contar; y habiendo salido de donde te habias retirado dirás, que doblen el número que fuere; luego que le añadan cinco, y á estos que los multipliquen por cinco, y que te digan su importe, el que restarás de veinte y cinco, y tantas docenas como te quedaren, tantas unidades son: pongo por ejemplo, puso el dedo en el trece naipe, haz que le doble, y será veinte y seis: que le añada cinco, y serán treinta y uno: que los multipliquen por cinco, y serán ciento y cincuenta y cinco, de los que restados veinte y cinco (esto es sin darle á entender, pues hechas aquellas tres operaciones, mandarás te digan su importe, el que sin dar nada á entender, restarás como te prevengo) y advertirás en este caso te quedan ciento y treinta, en lo que entran trece diezes, y por tanto dirás que en el trece naipe pusieron el dedo: ahora si quisieres saber el sugeto, que fue el que le puso, para que hagan la operacion, escogerás seis ó doce de los que te parezcan, los que tambien nombrarás, segun estuviesen sentados, llamando al primero uno, al segundo dos, al tercero tres, &c. Despues que hayas sabido por la regla antecedente, sin declarar sabes el naipe que fue, dirás al sugeto que te pareciere, que multiplique por tres el número de personas que hubiere, de guia el que hubiere llegado á la carta inclusive en el que llegó, comenzándolos á contar desde el que distes nombre de primero, como en los naipes, y que añada su mitad; ahora pregunta que nueves hay en este número, y por cada nueve tomarás dos, y si sobra algo; y si sobrase tomarás uno por los que sobraren, doy por caso el quinto sugeto fue el que puso la mano, multiplícalos por tres, y serán quince; ahora dí, que añadan la mitad, y serán veinte y dos y medio, en los cuales pregunta cuantos nueves hay, y si sobra algo, á lo que es fuerza te respondan haber dos; pues por tanto tomarás cuatro, dos por cada nueve, como llevo dicho, y uno de los que sobran que son cinco, por lo que dirás fue el quinto sugeto.

No te pongo otros juegos, como son, la fuente, que suelen llamar Perenne. Hacer una bolsa, que no se puede abrir sin saber el secreto. El sello de Salomon. En unos palos, ó tablas hacerles algunos ahujeros, y pasarles un cordon con unas sortijas, &c. y otros de esta clase; porque para unos es menester delinear distintas figuras para demostrarlos, y para otros poner mucha esplicacion, y no sacarias fruto de ellos.

Otros de naipes: Sacar en la punta de un espadin con los ojos vendados, el naipe que habrán visto los circunstantes. Poner á un número limitado de naipes el que otro tenga en su mente. Hacer que el naipe que otro tenga en su faltriquera se le convierta en un raton, &c. y otros semejantes: estos para hacerlos son costosos, porque se han de menester cuarenta barajas.

APAGADOR MECANICO.

Muchas personas tienen la costumbre de leer en su casa al acostarse: todo el mundo sabe las desgracias que han sucedido. Para evitarlas se puede recurrir á un espediente muy sencillo. Hágase construir de madera ó metal una barquilla A, B, tal como está figurado aqui ó en otra forma.



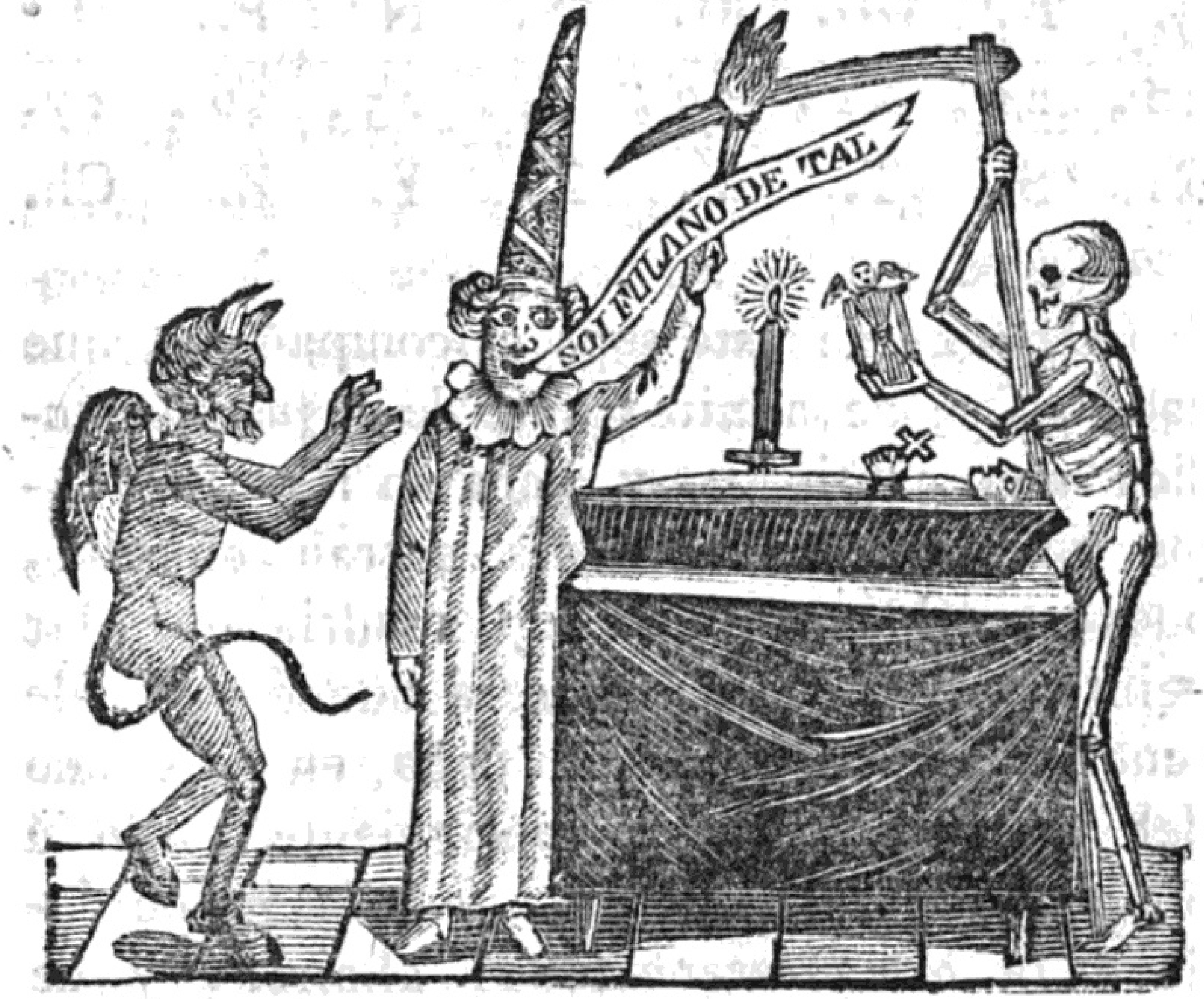
La base del montante B, está redondeada para poder entrar en un candelero igual al que está destinado para recibir la candela G. Dos anillos D D, estan clavados en la parte interior de la horquilla en los puntos que estan señalados. Un hilo fuerte figurado por las líneas señaladas C C C, pasa por los anillos D D: á uno de sus estremos se halla colgando un apagador E que debe ser mas grande que un apagador ordinario. Al otro estremo del hilo habrá una fuerte aguja F. Colócase la vela bien perpendicularmente debajo del apagador, y colócase la aguja F en la vela á la altura que se quiere que arda. Cuando la vela haya llegado al punto en que la aguja careciendo de apoyo se suelte, y que el apagador llevado por su propio peso caiga á plomo sobre la luz, esta se apagará de por fuerza. Siendo fácil de conocer el tiempo que dura una vela, se puede fijar de un modo bastante cierto la duracion que se quiere dar á la luz colocando la aguja mas ó menos arriba.

JUEGO DE LA CARTERA MÁGICA.

Mézclense polvos de imprenta con un poco de jabon oscuro, ó con sebo, y úntese ligeramente un papel cuadrado con esta composicion. Enjúguese bien el papel, hasta que la pintura no manche al tocarla con el dedo. Untese otro papel cuadrado, y de la misma medida con sebo y lapiz rojo. Téngase una cartera de la medida del papel cuadrado, que tenga una cubierta movible de raso bien tiesa y tirante. Introdúzcanse los papeles cuadrados bajo las dos cubiertas, de modo que den hácia abajo las superficies untadas, y cuidando de poner alguna seña esterior que indique en qué parage se hallan el rojo y el negro. Métase en seguida entre los cartones y la cartera dos pedazos de papel blanco de la misma dimension. Dispuesto todo así, se rogará á alguno que escriba con un lapiz rojo ó negro, como él quiera, la frase que se le antoje sobre un papel, bajo el cual se habrá colocado sin afectacion la cartera, volviendo hácia arriba el papel del color análogo al del lapiz que la persona haya escogido. Procúrese que este lapiz sea duro, para obligar al que escribe á que apriete algo la mano. Cada letra que haga, se hallará repetida en la hoja blanca puesta bajo la cubierta. Pronto se conoce todo el partido que se puede sacar de todo este aparato, y á cuantos entretenimientos ingeniosos pueda dar lugar.

Digitized by Google

LA FANTASMA.



Este es un juego muy sencillo, y cuando está bien ejecutado produce una grande ilusion. No se puede hacer sin la ayuda de un compañero, con el cual el jugador estará de acuerdo en cuanto á la formacion de un abecedario dispuesto en cierta forma que cada letra corresponda á un número fijo. Sea por ejemplo el siguiente.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,
V. O. I. E. A. B. C. D. F. G. H.

12,	13,	14,	15,	16,	17,	18,	19,
J.	L.	LL.	M.	N.	Ñ.	P.	Q.
20,	21,	22,	23,	24,	25,	26,	27,
R.	S.	T.	V.	X.	Y.	Z.	Ch.

Despues de esto sepa el compañero, que cada golpe de almirez que dé el jugador indica una cantidad, y para no repetir tantos golpes como unidades entran en ella, pues en tal caso para 27 tendria que dar veinte y siete golpes, será bueno estar de acuerdo que cada golpe dado en el fondo del almirez, y por consiguiente sordo ú obscuro indicará decenas, y cada golpe dado á la circunferencia del almirez, y de consiguiente agudo y sonoro, designará unidades, en cuyo caso, dos golpes en el fondo, y siete en la circunferencia querran decir dos decenas y siete unidades, ó veinte y siete.

Sabido esto, y suponiendo que el jugador quiere dar á entender á su compañero por ejemplo el nombre *María*, es claro que para la *M* dará un golpe en el fondo, y cinco en la circunferencia, pues la *M* en el abecedario de convenio está en el número 15; para la *a* dará cinco en la circunferencia, para la *r* dos en el fondo, y ninguno en la circunferencia; para la *i* tres en la circunferencia, y para la *a* otros cinco en la circunferencia. Se ha de tener cuidado que el jugador para claridad ó inteligencia del compañero entre los golpes que indican una letra, y los de la otra ha de hablar alguna friolera con el público, como v. gr. Atiendan ustedes. — Verán qué juego. — No hay que espantarse por poco. — Ya quedarán satisfechos los curiosos. — Tengan un rato de paciencia. — Apuesto á que este juego va á sorprender á muchos &c. De lo contrario el compañero del jugador confundiria unos golpes con otros, y no sacaria sustancia de ellos.

Al empezar el juego el compañero, ha de haberse introducido en la sociedad de los espectadores, y hacer parte de ellos. El jugador como en chanza pregunta si hay alguno que no se espante de ver gente del otro mundo, y gustase de pasar á un cuarto oscuro por espacio de un cuarto de hora, y si hubiere alguno (que no fuere el compañero del jugador) que se ofreciese á ello, el jugador empleará toda su elocuencia para amedrentarle, á fin de que no vaya, diciéndole que si no es hombre de mucho valor se espone á un susto, que aunque inocente jamas es bueno recibirlo, ó sonriéndose con sorna, de modo que el que se ofrece recele que le van á pegar algun chasco pesado. Si hubiere algun obstinado, se levantará el compadre, y haciendo alarde de valor, dirá que él quiere ir antes que otro, con lo que se levantará una competencia, que el jugador cortará diciendo que aquel que adivine en qué mano tiene mayor número de monedas, para lo que se pondrá en cada mano un número igual, y ya antes habrá puesto una suelta en un parage de la mesa poco visto, de modo si el compañero es el primero en señalar la mano, arroje el jugador el dinero de dicha mano, encima de la moneda suelta, y lo haga contar junto al otro individuo, al mismo tiempo que dé el del otra mano á alguna señorita para que lo cuente, y hallado mayor el del compañero, este es el que debe entrar en el cuarto. Todo esto se debe hacer con mucha gracia, y de modo que no se dé que sospechar.

Conseguido esto, condúzcase al compañero en el cuarto oscuro, y dése á esta operacion todo el aparato posible. Vuelto el jugador á la sala, presentará papel y lapiz á los de la compañía, para que alguno escriba el nombre de algun sugeto conocido del público, ó de ella en particular en dicho papel. Tómese este papel, mírelo sin pronunciar las palabras que contenga, pero guárdelas en la memoria, queme el papel, y eche la ceniza en un almirez, con algunos polvos negros para mas boato; macháquense dichos polvos, y al machacarlos, téngase presente lo arriba dicho en cuanto al número de golpes, al parage donde se han de dar, fondo ó circunferencia, y palabras intermedias, que se han de decir. Concluida la operacion el compañero dispara un pistoletazo, y sale despavorido diciendo que ha visto una calavera con un cucurucho largo, y que le ha dicho que esa se llamaba María, ó el nombre que escribió el compañero, ó la muerte ó el diablo segun lo escrito en el papel quemado.

Tambien se puede hacer este juego sin golpes de almirez, por medio de la cartera Mágica de que se habla en la pág. 113, pues es claro que lo que se escriba se hallaba doblado, y echando la cartera á dentro sin afectacion, el compañero podrá sacar el papel, y leer lo escrito.

JUEGO DEL CASCABEL MUDO: Esplícase el modo de practicarle, y su introduccion; como tambien las sentencias de prendas en varias cédulas, que deben sacar de dos pañuelos, los que se dieren por perdidos.

Para empezar este juego debe uno de los asistentes de la tertulia, ó estrado hacerse cargo de presidir, tomando un pañuelo y siete cascábeles, el uno de ellos sin grano adentro, de modo que no suene (pues es el principal del juego). Adviértese, que si no tienen cascabeles pueden tomar siete sortijas, rascando ó amolando un poco una, para que se conozca, y sirva de cascabel mudo; ó siño siete hormillas de madera de las que ponen dentro de los botones, tiñiendo una con tinta; ó siete avellanas con sus cáscaras ó garbanzos, ú otra cosa equivalente, y puestos todos los hombres y mugeres á esto espuestos, sentados en rueda, echará el ya dicho los seis cascabeles en el pañuelo, y quedándose con el mudo oculto en la mano, dirá:

Introduccion.

Presid. Célebre consistorio de belleza,
Varones de eminente gentileza,
guárdeos el cielo con salud cumplida,
porque despues gozeis la eterna vida.
Sabreis noble corrillo
las escelencias de un cascabelillo,
que desde Argel á España viene ahora,
por ver si alguna dama le enamora.
Y pide el desgraciado
licencia para entrar en este estrado;
doléos de su afan y su quebranto,
sin que le deis lugar, que acuda al llanto.
Responden todos: Qué pide el cascabel?
Presid. Que le deis cuartel.
Resp. Que le busque él.
Presid. Si en esto se acomoda vuestro gusto,
á ninguno la accion coja de susto.

Enseña el cascabel á todos los presentes, y empieza el juego por el de su derecha.

Presid. Este es el cascabel, que viene de Argel.
Resp. Qué quieres cascabel?

Presid. Que le deis cuartel.
Resp. Que le busque él.
Presid. Allá va á la ventura.
por si acaso le agrada tu hermosura.

Echa el cascabel en el pañuelo entre los otros, barajándolos bien, de suerte que suenen, y presentándoseles al ya dicho de su derecha, para que coja uno de ellos, meterá la mano en el pañuelo, sacando aquel que le señala, para ver si es el mudo, y de no serlo le hará pagar la prenda al engañado; y de este modo irá pasando el cascabel y pañuelo, de uno en otro por todo el corro, usando de las mismas preguntas y respuestas, hasta llegar á rematar la vuelta en el dicho que preside, el que no deberá pagar pena, aunque no haya acertado con la suerte.

Despues de haber andado la primera rueda, volverán de nuevo á seguir hasta cumplir las tres, añadiendo lo siguiente.

Segunda rueda.

Presid. Este es el cascabel, que viene de
Argel.
Resp. Qué quiere el cascabel?
Presid. Que le deis cuartel.
Resp. Y si no le agrada?

Presid. Tu fortuna será muy desgraciada.
Resp. Qué pesar, qué dolor y qué fatiga!
Presid. Paciencia hasta otra vez, y siga.
Resp. Siga.

Tercera rueda.

Presid. Este es el cascabel, que viene de Argel.
Resp. Qué quiere el cascabel?
Presid. Que le deis cuartel.
Resp. Que le busque él.
Presid. Te has de enojar si acaso cae contigo?
Resp. Qué necedad, entonces es mi amigo.
Presid. Dichoso cascabel!
Resp. Dichosa suerte!
Presid. Le querrás?
Resp. No es preciso? hasta la muerte.

Acabado el juego, se prevendrán todos para la reparticion de las prendas, las que tendrá recogidas el que preside, y sacándolas una á una, cuyo fuere el dueño de ella, meterá la mano en el pañuelo, el que le pertenece tomará una de las cédulas, (advirtiendo, que si no quieren trasladar las cuartetas ó redondillas, para despues cortarlas, escribirán los números, que para el caso es lo mismo) y la alargará para que se la lean, contentándose con obedecer lo que le dictase, y cumplida la penitencia, hará con la del que le sigue lo mismo, pasando este, como todos los demas, con la órden de contentados.

Sentencias, ó cédulas para los hombres.

I. Perdido estás con tu dicha,
segun reconozco aquí,
vete á la ventana, y dí
á voces: *Compran Salchicha?*
II. A mucho empeño le obliga
esta al dueño de quien es,
pues le pide de interés
el que *una relacion diga.*
III. En un almirez sentado
una ahuja enebrarás,
y entre tanto cantarás
un verso mal entonado.
IV. Mucho en el alma me pesa,
en tener que pronunciar,
que vayas amigo á dar
tres culadas á una mesa.
V. En voz alta en el balcon
tres veces dí: *No hay quien quiera
defenderme de una fiera,
que me oprime el corazon?*

VI. Para ornato del festin
metafóricos colores,
haz tú *de las damas flores,*
y de las flores jardin.
VII. Porque tu afecto consagre
el triunfo á la obligacion,
disponte para el pregon
de aquel que vende *Vinagre.*
VIII. Del concurso tu humorada
gusto elija, y displacer,
nombrando *tia*, *muger*,
suegra, *vecina y cuñada.*
IX. En un pie te has de poner
ante todos los presentes,
y para que mas te afrentes,
un codo te has de morder.
X. Prevéngase para echar
el que la prenda ha sacado
medio romance cantando,
si es que la quiere llevar.
XI. Todos en rara postura
uno á uno han de ponerte,
amigo mantente fuerte,
te veremos la figura.
XII. Pues es hombre; y es malo
con damas serlo,
que las pregunte á todas
para qué es bueno?

Sentencias, ó cédulas para las mugeres.

I. No es muy mala la letrilla,
que el voletin me señala,
pues á esta dama regala,
cantando una *seguidilla*.
II. Esta pide á cuya fuere
su amante merecedor,
que pague con un *favor*
aquel que le pareciere.
III. Discretos muestren tus labios
contra los hombres al tiro,
házles *fieras del retiro*,
para ver si se hacen sábios.
IV. Deseche su sentimiento
la dama cuya es la suerte,
para la cédula le advierte,
que diga su *pensamiento*.
V. Ya que Lisi por blason
el imperio á Venus niega,
por su amor propio la ciega,
que ensaye una *relacion*.
VI. Todo hombre de esplendor
toque espinas si ve flores,
y en finezas y rigores,
díles tú *un disfavor*.
VII. Tu espíritu peregrino

en todos busque su *hado*,
todos te anuncien *estado*,
y todos te den *destino*.
VIII. Advierte de que te empeñas
dama, un *Minuete* á bailar
por tu alhaja, sal á dar
de tu habilidad las señas.
IX. De los hombres tu primor
escoge un *amante viejo*,
y si apeteces cortejo
toma por fino el *peor*.
X. Prevente para escuchar
un dicho de cada uno
de los presentes, que alguno
sé que te ha de enamorar.
XI. Corre las filas, é inquiere
tu suerte en esta carrera,
y el que bien, ó mal te quiera,
diga *para qué te quiere*.
XII. Ya que en tí ven los hombres
su muerte cerca,
y que todos te digan,
que te desean.

Juego curioso de la música instrumental.

Todos los que quisieren entrar en este juego se han de poner sentados, ó en pie, en rueda, y el que preside irá dando á cada uno de los jugadores un nombre de los instrumentos infrascritos, y lo que ha de responder, cantando tres veces, y advertirle tambien de lo que debe hacer con las manos para imitarlo, como si estuviese tañéndolo.

Despues que haya proseguido en los demas, empezará el juego, y dirá, por ejemplo, *Guitarra*, responderá luego el que la tiene: *Ragarrán*, *ragarrán*, *ragarrán*, y haciendo la accion como que la está tocando: luego nombrará otro, despues dos, supongamos, *Trompeta y Tambor*: el primero ha de responder, *taralá*, *taralá*, *taralá*; y el segundo, *patantrán*, *patantrán*, *patantrán*: despues llamará otro, luego tres, ó los que quisiese, y si al instante no responden con sus voces, é instrumentos, hacerles pagar la prenda.

Los nombres de los siete signos de la música se han de dar á las mugeres, que por lo regular suelen tener la voz delgada; pero en lugar de tañer instrumento, harán la accion de llevar el compas; esto es, levantar y bajar la mano derecha: v. gr. el que preside dice: *G sol re ut*; la que tiene el nombre de este signo, luego ha de responder: *G sol re*, *G sol re*, *G sol re*, y si falta en

Digitized by Google

hacer la accion de llevar el compás, se la hará pagar la prenda: advirtiendo, que si los instrumentos son de voz aguda, se imitarán con voz sútil, y los de las voces gruesas se han de imitar á correspondencia.

Preguntas y respuestas de los instrumentos de este juego.

Guitarra.....	*Ragarrán, ragarrán, ragarrán.*
Violin........	*Sigurrin, sigurrin, sigurrin.*
Flauta.......	*Furulú, furulú, furulú.*
Violón.......	*Senosón, senosón, senosón.*
Clavicordio.	*Trintún, trintrún, trintrún.*
Harpa...	*Perleplén, perleplén, perleplén.*
Gaita...... ...	*Garagáy, garagáy, garagáy.*
Salterio......	*Dirindin, dirindin, dirindin.*
Trompeta...	*Taralá, taralá, taralá.*
Tambor......	*Patantrán, patantrán, patantrán.*
Bandurria...	*Tirlintin, tirlintin, tirlintin.*
Organo..	*Hurubúm, hurubúm, hurubúm.*

De los siete signos de la música.

G sol re ut...	*G sol re, g sol re, g sol re.*
A la mi re...	*A la mi, á la mi, á la mi.*
B fa mi.......	*B si fa, b si fa, b si fa.*
C sol fa ut...	*C ut sol, c ut sol, c ut sol.*

D la sol re.. *D re la*, *d re la*, *d re la.*
E la mi....... *E mi si*, *e mi si*, *e mi si.*
F fa ut........ *F fa ut*, *f fa ut*, *f fa ut.*

Cuando conozcan que hay bastantes prendas, y no quieren continuar mas este juego, el que preside cantará, llevando el compás, y haciendo de maestro de capilla, hará que juntos todos tañan y canten, y haciendo sus pausas de tres en tres compases, verán la armonía que hacen. Despues tomarán las sentencias, ó cédulas del juego antecedente, poniéndolas dentro de dos pañuelos, ó dos gorros, ó dos sombreros, harán lo mismo que se ha ejecutado con el dicho juego.

Adviértese que las dichas cédulas, ó redondillas del cascabel mudo, pueden servir para cualquier otro juego, que se pagan prendas, como es el del soldado y otros, que por ser muy comunes y sabidos de muchos, no los esplico.

INDICE

DE LOS JUEGOS QUE SE CONTIENEN EN ESTE LIBRO.

Juegos de manos que se hacen con la bolsa delante, y atada en la cintura. PAG. 10
Juego de los cubiletes; los cuales consisten en once, ó doce pasos, ó diferencias. 16
Juego de poner un poco de alpiste dentro de una copa, y hacer que se pase debajo de una campanilla. 34
Juego del Anteojo Mágico. 37
Juego de la campanilla, y es mucho mas facil. 40
Juego de la lezna, para hacer parecer, que traspasa la frente, ó el gaznate. 42
Juego de una navaja, para hacer parecer la nariz cortada, ó un dedo de la mano. 44
Juego de un cuchillo, que parezca que está traspasado por la muñeca. 46
Juego con el cual de un pedazo de pan, carton ó papel, en dos solos golpes hacer siete pedazos. 48
Juego de los Ondulantes. 49
Juego de los Saltarines Chinescos. 50
Juego para hacer parecer que se come es-

topa, y despues hacer que salgan cintas de todos colores. 51
Juego para beberse un vaso de vino, y hacer parecer que sale de la mano por la punta de un cuchillo. 53
Juego para hacer parecer, que una moneda baila dentro de un vaso. 55
Juego de un cuarto, que puesto dentro de un pañuelo, y este sobre una mesa, hacer que la traspase, y caiga debajo dentro de un vaso. 57
Juego para poner una sortija dentro de un pañuelo, teniéndole asido por las puntas. 59
Juego para hacer muchos ñudos á un pañuelo, y deshacerlos de un soplo. 61
Juego de un clavo, para hacerlo parecer, que está traspasado por la lengua. 63
Juego para hacer parecer, que un huevo baila en la mesa. 64
Juego del Turco Sábio. 66
Juego de sacar tres cuentas ó bolitas de dentro de dos cintas, sin romperlas, teniéndolas asidas dos sugetos, cada uno por su lado. 68
Juego para hacer cortar una cinta, y despues en un soplo volverla á juntar. 70
Juego del ñudo gordiano, ó lazo de las sortijas enredadas. 72
Juego de dos vasos de hoja de lata, para llenar el uno de alpiste, y despues hacer que en un soplo se pase al otro; hacerlos parecer llenos, y despues hacerlos parecer vacíos. 75
Juego para hacer un ñudo à un pañuelo, que no lo sepan deshacer. 78

Digitized by Google

Juego de un embudo para beber vino, ó agua con él, y despues hacerlo salir por la frente. 80

Juego de un pañuelo atado y de unas tijeras sueltas. 83

Juego de unas mordazas, para hacer parecer, que tiene un cordel traspasado por la boca, y figurar que sale por debajo de la barba. 85

Juego de unos naipes cortados, con los cuales se pueden hacer muchos. 87

Juego de dos flautas, para que cuando toquen con ellas, tengan las caras de diferentes colores. 89

Juego de unos peces, que puestos en un barreño de agua, andarán como si fuesen vivos. 91

Juego de un libro, para hacer parecer que está todo blanco, y despues hacerle parecer todo escrito, despues todo de animales volátiles, y terrestres, y despues hacerlo que se vuelva todo lleno de caballeros, y damas, y otras cosas. 93

Juego de dar una peseta á una persona y á otra un ochavo, y despues hacer, que al que tiene la peseta, se le vuelva ochavo; y al que tene el ochavo, se le vuelva peseta. 98

Juego de enseñar un retrato de una dama, y despues hacer que se convierta en una calavera. 101

Juego de risa para atar á uno de cabeza, manos y pies con un palo, sin que se pueda mover. 103

Juegos de manos sin la bolsa, y son muy

fáciles, que hasta las señoras mugeres los pueden hacer, y divertirse entre ellas cuando están en visita. 105
Esplicacion del modo que se han de hacer estos juegos de manos. 106
Juego para rollar un pañuelo ó sábana, y que no la sepan deshacer. 108
Juego de una hebra de hilo que está entera, hacerla ver, que está cortada á pedazos. 110
Juego para hacer dos ñudos á un cordon ó cinta, y tirando de los dos estremos, hacer ver que no hay ninguno. 111
Juego para romper una caña encima de dos vasos llenos de agua. 112
Juego para hacer cortar un pañuelo, y despues en un soplo volverlo á juntar. 114
Juego para con un pliego de papel blanco, hacer salir treinta y cuatro diferencias de figuras. 116
Juego de poner una servilleta dentro de un vaso, y encima una moneda, y hacer que caiga adentro de un vaso sin romperlo. 119
Juego de una cinta azul hacerla parecer, que se ha vuelto blanca. 120
Juego de enlazar seis palitos, que formen un cuadrado en figura de una estrella. 122
Juego de enredar un cordon al rededor de un palo, y tirando de los dos estremos desenredarlo. 124
Juego de rollar una correa doblada, ó una liga, y poniéndole un palito adentro, hacerla estar siempre afuera. 126
Juego de sacar un cordon, ó cinta, que esté ñudado en el anillo de un par de tijeras, y despues volverla á poner como estaba. 127

Juego de enlazar dos personas cada una con su cordon, ó con un par de ligas, atadas por las muñecas, y hacer empeño de desenredarlas. 129

Juego de hacer tener unas tijeras por la punta, ó una llave sobre la estremidad de una mesa, haciendo pasar en el anillo, el garavato de un candil, ó de un peso. 130

Juego de hacer entrar, ó pasar los palillos de un par de cerezas, ó guindas por el ahujero de un papel, ó pergamino. 131

Juego de un papel cortado en figura de una escuadra, hacer ver, que se pueden cortar cuatro iguales, sin desperdiciar nada del dicho papel. 133

Juego de cortar un naipe como una cadena, cuyos eslabones queden enlazados los unos con los otros. 134

Juego de enseñar dos pedazos de papel, el uno cuadrado, y el otro mas largo y angosto, y hacer ver que se puedan cortar iguales, sin desperdiciar nada. 136

Juego de saber formar con cinco pedazos de papel una joya preciosa, y añadiéndole tres mas, hacerla de otra manera; y con ellos se pueden ejecutar otras figuras. 138

JUEGOS DE NAIPES MUY CURIOSOS, los cuales son de mucho divertimiento, que cualquiera persona los puede aprender facilmente, y se hacen con una baraja sola y regular.

Juego de hacer que todos los asistentes tomen los naipes que quisieren de la

baraja y adivinarlos. 140
Juego de adivinar todos los naipes de la baraja no mas que palpándolos, con los dedos de las manos. 143
Juegos de mucha dificultad. 145
Juego de adivinar un naipe escondido. 146
Juego de poner todos los naipes de la baraja tendidos en una mesa boca abajo, y adivinar y levantar el naipe que se pide. 147
Juego para despues de haber barajado bien los naipes, hacer que salgan los cuatro reyes juntos, los cuatro caballos, y los demas por su orden. 149
Otro modo de hacer estos cinco juegos con una baraja de cuarenta naipes, y son mucho mas faciles. 150
Juego de adivinar el naipe que se habrá enseñado, sacando no mas que tres naipes de la baraja. 154
Juego de hacer muchos montones de naipes encima de una mesa, y sacar el naipe que se pide del monton que se quisiere. 156
Juego de mandar sacar algunos naipes de la baraja, y adivinarlos antes de sacarlos. 157
Juego de hacer que miren el naipe de encima la baraja, y despues hacerlo desaparecer. 158
Juego de hacer desaparecer un naipe de la baraja, y despues hacerlo encontrar dentro de un huevo entero. 159
Juego de estender toda la baraja encima de una mesa, y adivinar el naipe que se habrá tocado. 162
Juego de poner los cuatro reyes divididos, cada uno con un caballo, una sota y un as,

y despues hacerlos encontrar juntos. 163
Juego de poner los cuatro reyes, los caballos, las sotas y los ases en cuatro hileras, y hacer que por el largo, por el través y por los cruzados salgan encontrados. 164
Juego de enseñar los cuatro caballos juntos, y luego dividirlos por la baraja, y despues hacerlos encontrar juntos. 166
Juego de poner toda la baraja en la frente, y al sacar cada naipe, adivinar si es figura ó no. 167
Juego de poner los cuatro caballos divididos por la baraja, y despues hacer encontrar los tres juntos con una sota. 168
Juego de hacer con naipes un navío cargado con treinta caballos, quince de blancos y quince de negros, y contando el número de nueve, hacer que todos los negros vayan al mar. 169
Juego de los diez naipes de un palo, cualquiera que elijan se quede, sin que en él se complete el número siete, y todos los demas vayan saliendo, y él se quede solo. 172
Juego para hacer un relox, y adivinar la hora en que uno gusta de comer, cenar, ó acostarse. 173
Juego de disponer los naipes de modo, que por todas partes que se les mire hagan nueve, y sacando de ellos cuatro, queden sin que hagan falta. 174
Juego de pasar sobre una barca un rio, tres caballeros y tres damas, sin que en un lado ni en otro haya dos cababalleros con una dama. 175

Digitized by Google

Juego de adivinar un naipe de la baraja, que otro se habrá pensado. 177
Juego de poner la baraja en figura de abanico, y adivinar el naipe que se habrá pensado. 178
Juego de sacar veinte y un naipe de la baraja; y haciendo tres montones, adivinar el naipe que se ha pensado. 180
Juego de adivinar la carta que otro hubiere escogido en su pensamiento. 181
Juego de poner toda la baraja detras de las espaldas, y al sacar cada naipe adivinarlo. 182
Juego de adivinar el naipe que se habrá sacado de la baraja. 183
Juego de adivinar en un instante el naipe que se habrá pensado de la baraja. idem.
Juego de risa para adivinar en cual de los dos montones está el naipe que se ha pensado, sin tocar la baraja. 184
Juego de chasco para adivinar repentinamente el naipe que se habrá pensado de la baraja. 185
Juego de poner nueve naipes en tres hileras, y hacer que por todos los lados hagan el número de quince. 186
Juego de poner nueve naipes en tres hileras, y hacer que por todos los lados hagan el número de diez y ocho; despues el de veinte y uno: y luego el de veinte y cuatro. 187
Juego de unos naipes cortados, con los cuales se pueden hacer muchos y buenos. 189

OTRO MODO DE HACER JUEGOS *de naipes muy curiosos, los cuales se ejecutan por operaciones aritméticas.*

Juego de poner tres naipes sobre una mesa, y saber en tres sugetos quien tomó cada uno de ellos. 193

Juego para acertar la carta que sacó un sugeto de toda la baraja. 196

Juego para adivinar de qué puntos se componen tres montones por abajo. 198

Juego de coger un sugeto dos puñados desiguales de naipes, y acertar en qué mano hay número impar, y en la que hay par. 199

Juego de repartir entre algunos sugetos la baraja con tal proporcion, que á cada uno se le han de dar tantos naipes, como sugetos hay, y han de sobrar cuatro. 200

Juego de tomar dos números pares en las manos, y adivinar los naipes que le quedan á un sugeto en la mano derecha. 201

Juego de saber en un monton los naipes que hay, sin llegar á ellos. 202

Juego de haber dejado dos naipes sobre la mesa, y saber entre dos sugetos cual tiene cada uno. 203

Juego para hacer tres repartimientos de naipes, y saber los que le quedaron á un sugeto en las manos. 205

Juego de adivinar el número de naipes, que escogió un sugeto de la baraja. 206

Juego de estender la baraja sobre la me-

TECA DE CAT

sa, y adivinar en qué naipe puso un sugeto el dedo, y la persona que le puso. 208
Apagador Mecánico. 211
Juego de la Cartera Mágica. 213
Juego de la Fantasma. 215

Juego del Cascabel Mudo.

Esplícase el modo de practicarle, y su introduccion; como tambien las sentencias de prendas en varias cédulas, que deben sacar de dos pañuelos, los que se dieren por perdidos. 220
Sentencias, ó cédulas por los hombres. 224
Sentencias, ó cédulas para las mugeres. 226
Juego curioso de la música instrumental. 227

Digitized by Google

Digitized by Google

12

LLIBRERIA
ANTIQUÀRIA
Cos del Bou, 14-16
43003 Tarragona
(Spain)

BIBLIOTECA DE CATALUNYA
1001901040

Gravats
IBC
Biblioteca de Catalunya
12º

Reg. 594.707
6 8 Min

Digitized by Google

Digitized by Google